http://www.oldgamesitalia.net/

Anno II N°12 - Settembre '89

Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70

16-Bit the GAMES machine

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT!

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board Games, etc.

LE CONVERSIONI:

PAPERBOY
XYBOTS
RAINBOW ISLANDS
NEW ZEALAND STORY
GEMINI WINGS

PREVIEW ESCLUSIVE!

Le grandi case di software svelano i loro 'progetti a 16 Bit'

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

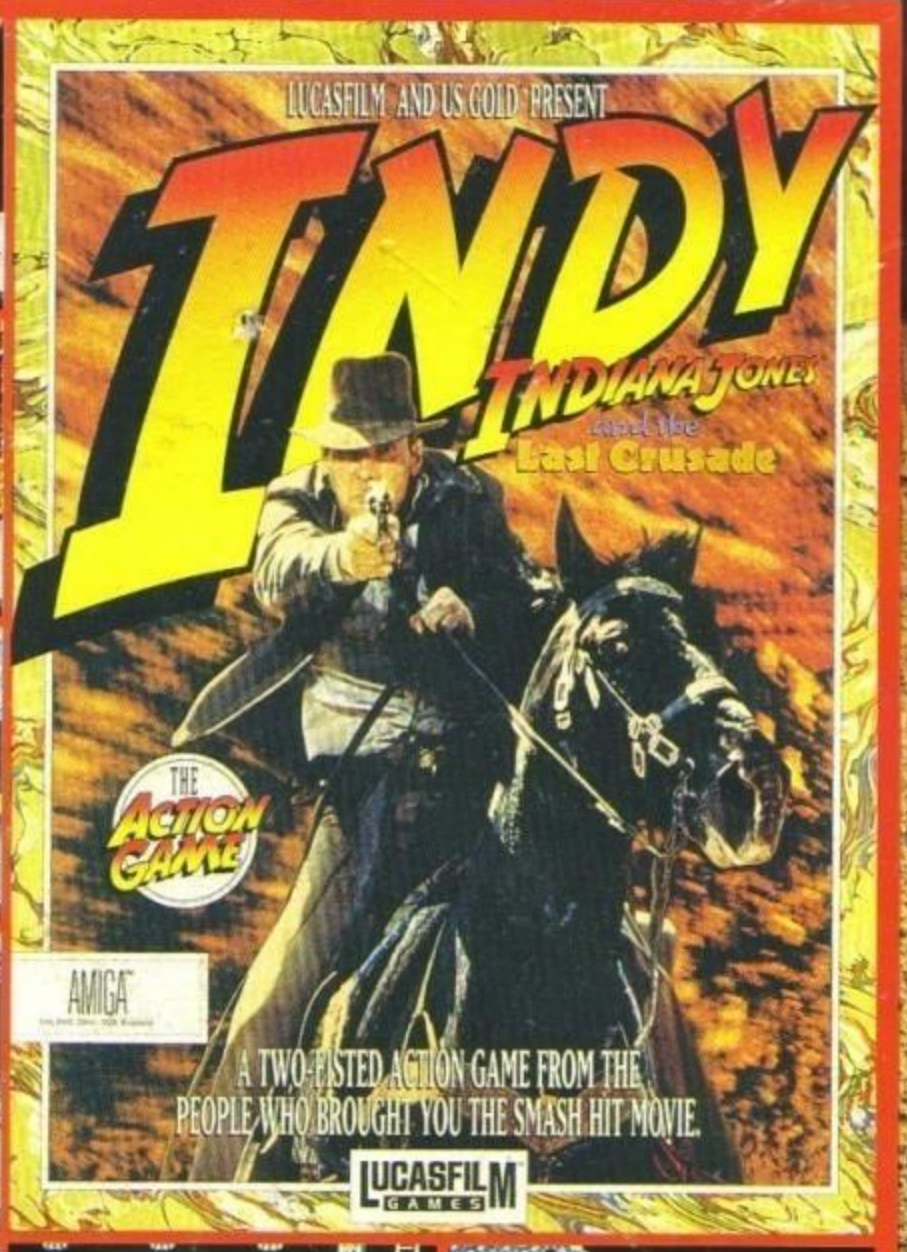
http://www.oldgamesitalia.net/

L'UOMO CON IL CAPPELLO E' TO

Il famosissimo avventuriero archeologo
è pronto per una nuova,
enfusiasmante ricerca
attraverso DUE
incredibili giochi:

THE ACTION GAME

THE GRAPHIC ADVENTURE



INDY! IL GIOCO D'AZIONE
✔ *Frusta quei banditi ... come solo Indy sa f*
✔ *Rivivi le scene più entusiasmanti dal più sp*
✔ *E' un gioco caldissimo, un'azione travolg*
✔ *Cattura la croce di Coronado*
✔ *Sopravvivi ad un selvaggio attacco di top*
e molto, molto ancora!
CBM 64 / 128 - AMSTRAD - SPECTR
COMPATIBILI

INDY! L'AVVENTURA GRAFICA
✔ *I banditi sono sempre in agguato - Nazis*
essere pronto alla sfida?
✔ *Se riesci, potresti ottenere un I.Q. "Quozien*
il cappello e la frusta
✔ *Visita dozzine di località non viste nel fil*
✔ *Più di 100 effetti sonori ... senza contare l*
ATARI ST - CBM AMIGA - IBM & COM

US GOLD®

THE ACTION GAME

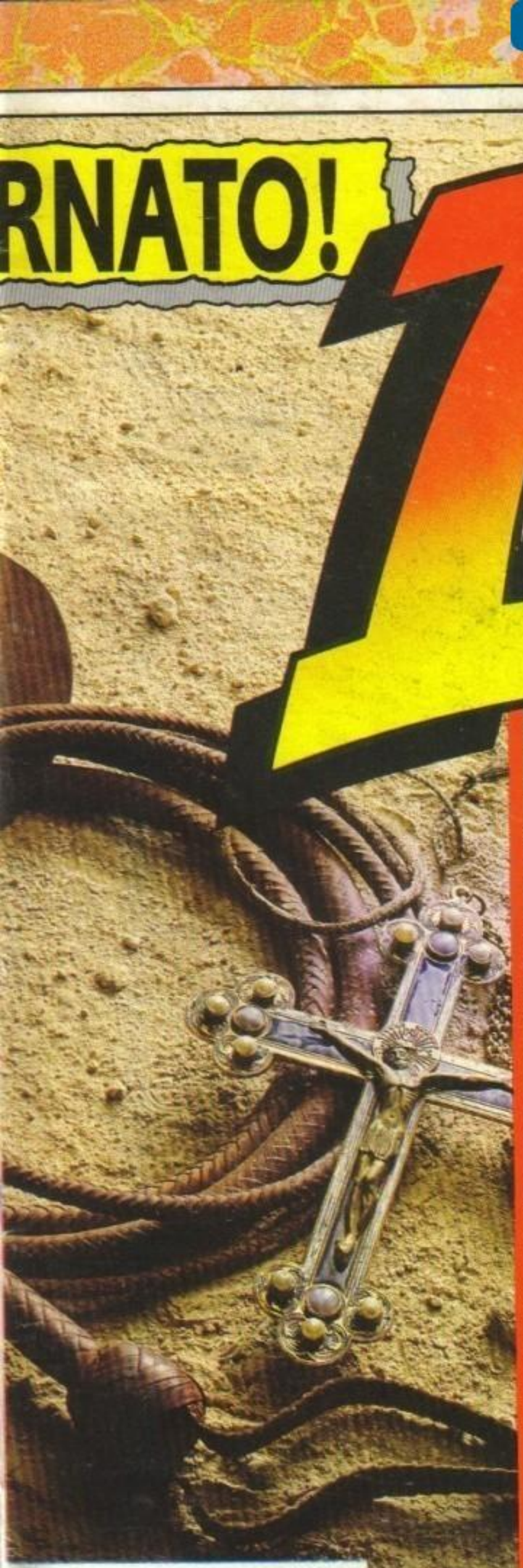
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

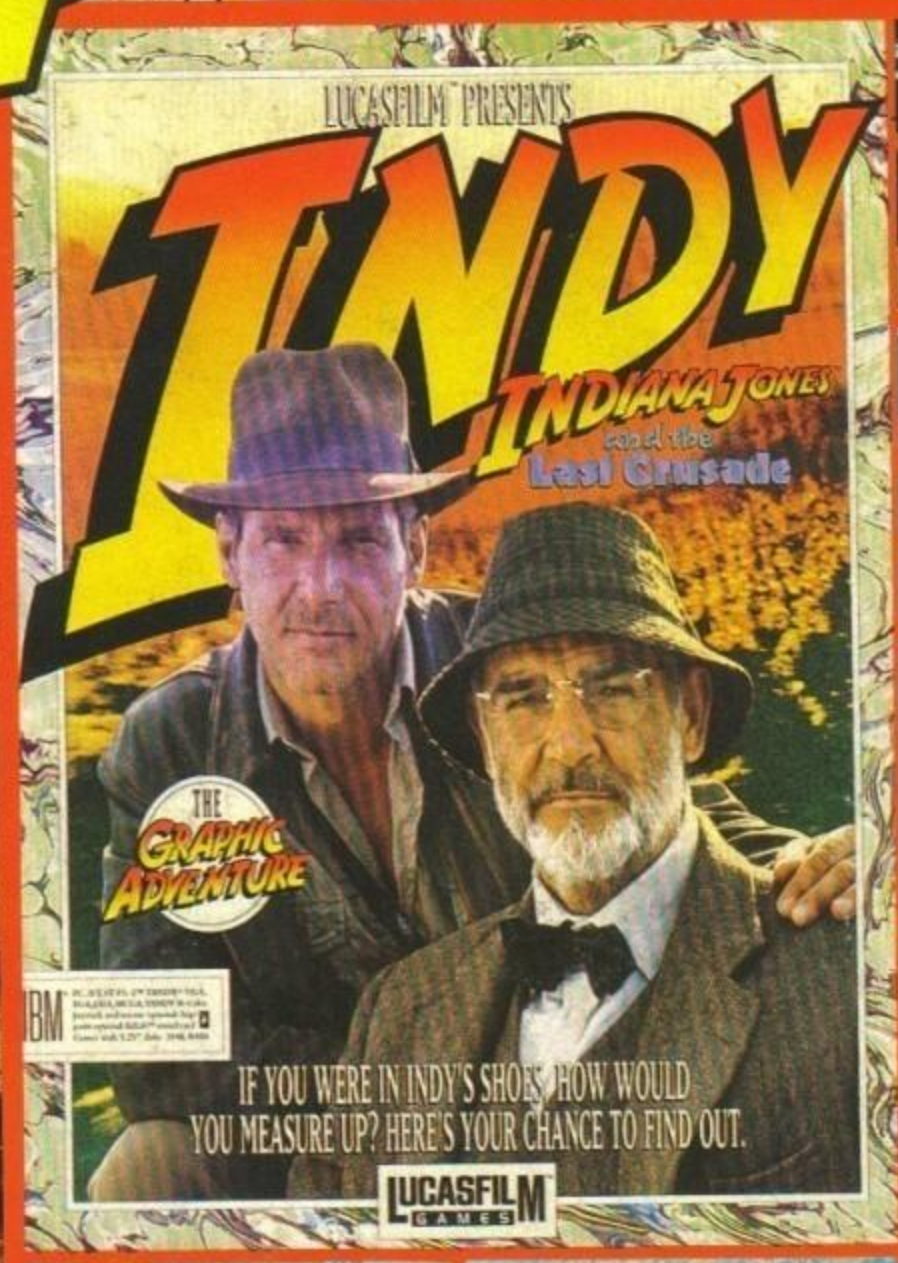
http://www.oldgamesitalia.net/

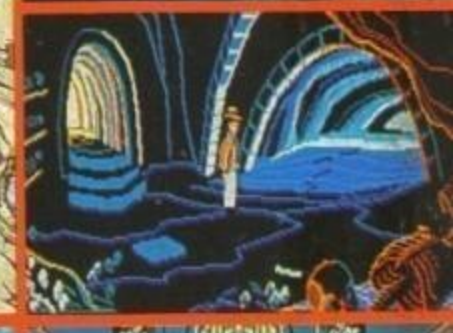
RNATO!

INDY

INDIANA JONES™ and the Last Crusade







are !
ettacolare film della serie Indiana Jones
nte nel vero stile di Indiana Jones!

ed ai testi mortali del tempio Grail .....

UM - ATARI ST - AMIGA IBM &

i, Mercenari, Traditori e Spie. Pensi di

e Indy" maggiore di quello dell'uomo con

n
a colonna sonora del film
ATIBILI

THE GRAPHIC ADVENTURE

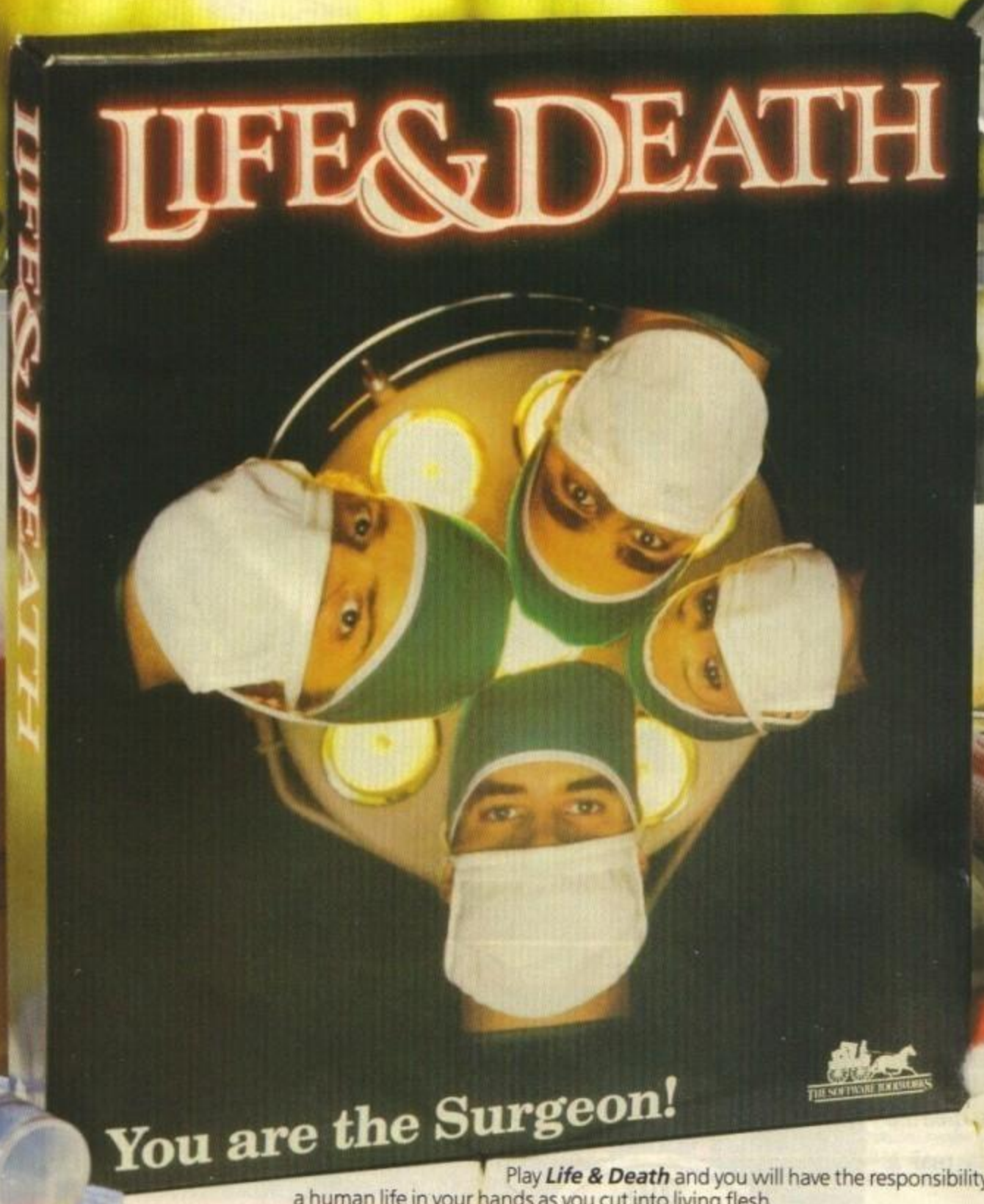
LUCASFILM™ GAMES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARNING!

Do not play this game if you are of a nervous disposition



You are the Surgeon!

Play ***Life & Death*** and you will have the responsibility of holding a human life in your hands as you cut into living flesh.

In this – the world's first interactive medical movie – you'll enter the tension-filled atmosphere of a busy hospital. Talk with your patient. Read charts. Order X-rays, blood tests and other laboratory reports. And when the time comes . . . you will pick up the knife!

In the operating theatre, your skill will determine whether your patient goes to recovery . . . or the mortuary.

Available for IBM and compatibles, Apple II/Mackintosh, Amiga and Atari ST.

Distributed by MINDSCAPE INC

M I N D S C A P E

For further information on Mindscape Products and your local dealer contact

Limited, PO Box 1019, Lewes, East Sussex BN8 4D

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

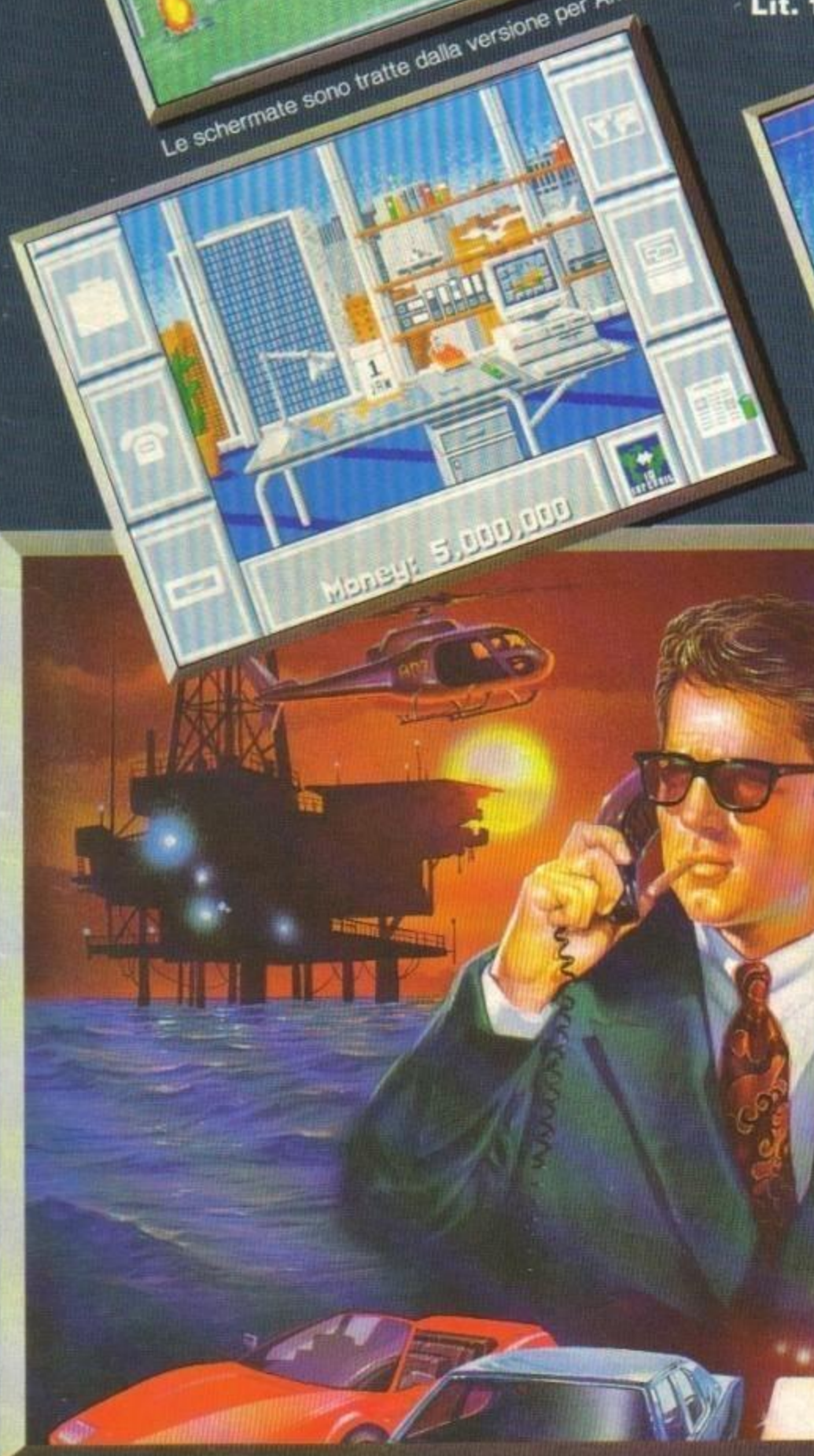
Le schermate sono tratte dalla versione per Amiga!

"OIL IMPERIUM
– il mondo degli affari e degli intrighi –
il mondo del petrolio.
Non basta essere assetati di denaro e di successo; dovrai usare tutta la tua abilità ed astuzia per mantenere il tuo impero.

OIL IMPERIUM, per 1/4 giocatori che amano il rischio...

Amiga / Atari ST
Lit. 29.000
IBM PC
Lit. 49.000

C 64 DISK
Lit. 15.000



OIL IMPERIUM

Rainbow Arts®

LEADER

reLINE SOFTWARE®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

8 La Posta

12 Le Preview

25 Le Recensioni

53 Le Avventure

68 Le Strategie

68 La Super Guida

12 **ANTICIPAZIONI**

Una per una, le software house svelano il futuro dei giochi a sedici bit!

50 **CENSURATO!**

Astaroth ha perso la sua immagine...

56 **S.E.U.C.K.**

Lo abbiamo provato: ecco i risultati

58 **Grafica** — Una nuova avventura nel mondo delle immagini digitali

60 **BATMANIA** — E fu ancora Batman

64 **Rivelazioni Esclusive**

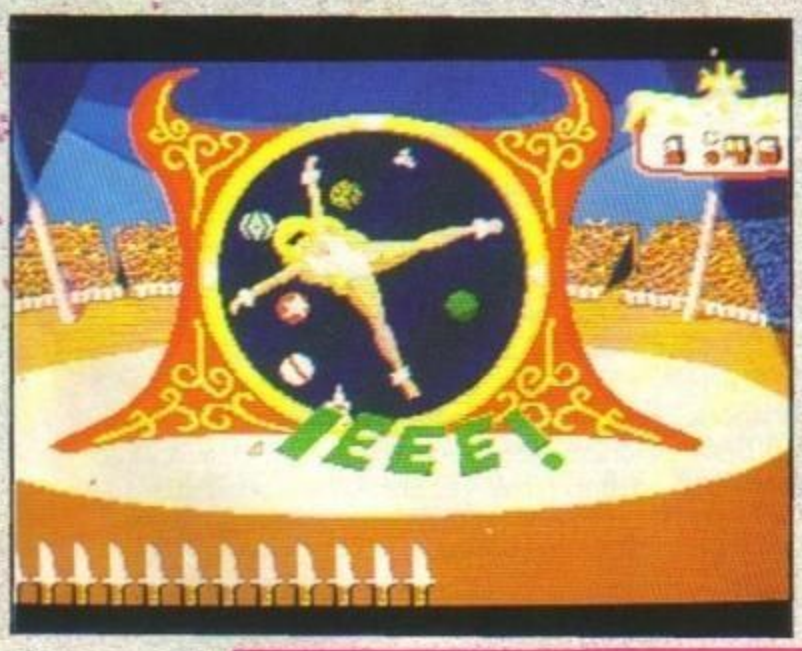
PSYGNOSIS & OCEAN rivelano i loro progetti!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE



'WICKED' ?

No, non sto parlando del videogame: mi sto solo chiedendo se un oscuro maleficio non si sia abbattuto sulla nostra redazione, viste le ultime vicissitudini.
Durante tutto il mese di agosto i computer sembravano impazziti: i drive di uno degli Amiga si mettevano a girare vorticosamente durante il normale funzionamento del computer, il Mac II dell'ufficio e quello che uso a casa per preparare l'impaginazione impazzivano a turno, decidendo di non riconoscere più il loro Hard Disk da 40 Megabyte dove giacevano — temporaneamente inaccessibili — i frutti del nostro lavoro, i tecnici dell'assistenza erano tutti in ferie, i file di testo rivelavano improvvisamente porzioni di caratteri 'spuri' apparsi dal nulla, la maggior parte dei redattori non erano più reperibili... una situazione che oggi, alla chiusura del numero di Settembre, non è ancora risolta del tutto.
Ho dovuto rispolverare le mie conoscenze di Magia Bianca (e i numeri di telefono delle ditte di assistenza hardware) per portare un po' di sollievo nella preparazione di questo numero, e — nonostante tutte le iettature — TGM di Settembre contiene una nuova serie di innovazioni grafiche e funzionali, e una quantità eccezionale di recensioni e anteprime così attuali che faticherete a crederci.
Con questo numero arrivano i 'bollini qualità' di TGM, e vi aiutano a scegliere il software del mese senza possibilità di errore; inizia una serie di articoli sulla grafica; vi riveliamo tutti i segreti delle nuove produzioni di case come la Ocean, la Psygnosis, la MicroProse, la Infogrames, etc. etc.
Peccato per l'articolo su come viene preparato TGM, che continua a slittare (mea culpa, visto che toccherà a me scriverlo... ma occorre che ne trovi il tempo).
Ma bando alle ciance: ricomincia la 'stagione del software', e TGM è come sempre vigile e pronto a farvi partecipi di tutto ciò che accade, tanto è vero che vi dà appuntamento anche al SIM, nei padiglioni della Fiera di Milano. Perché non venite a trovarci?

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Marco Galardi, Marco Auletta, Luisa Meneghini, Stefano Giorgi, Massimo Reynaud, William & Giorgio Baldaccini, Giuliano Gandini - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul 32202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

Indiana Jones è (c) 1989 della Lucasfilm

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Prima di passare la mano a M.B.F. , eccomi al consueto appuntamento con critiche, pirateria e affini. Premetto che non oserò mai più toccare l'argomento pirateria perché a quanto pare ci sono così tanti pirati in giro che ultimamente le loro lettere hanno riempito l'ufficio e non posso più entrare!

Poi vi pregherei di NON inviare in redazione le quantità di Lunarium necessarie per muoversi in Rocket Ranger facendole passare come "Tip". Ricordo che nella confezione originale i codici sono allegati, e scoprirli non è lo scopo del gioco.

Finite le premesse, comincia la posta. E s'inizia con la... pirateria! Come?!? Direte voi. Ma è doveroso replicare a chi non ha assolutamente il coraggio di firmarsi riempiendo la propria stupida lettera di frasi insulse quali "i redattori di TGM sono tutti pirati". Sto parlando di FBI - EVELYN - STV di Milano (sarai mica Andrea Villa? Vero?) che come al solito polemizza sulla faccenda. In redazione abbiamo i giochi originali perché ci vengono inviati dalle software house o dagli importatori e quando ci capitano per le mani quelli piratati (spesso inviati dai lettori) evitiamo di recensirli. A noi tutti piacerebbe essere pirati: guadagneremmo tanto e faticheremmo poco, ma succede come quando si legge di una rapina andata a buon fine (per i ladri) e si dice: l'avessi fatta io! Non abbiamo la stoffa e lavoriamo tutto il giorno: i pirati li lasciamo fare a chi ha tempo da perdere.

Rispondo adesso alla scottante lettera di "un Amico" di Asti. Ma dico io, perché hai paura a dirci chi sei? Forse perché ci hai criticato? Mica veniamo a mangiarti, sai? Non siamo cannibali (forse lo è Bonaventura, ma non ci giurerei) e troviamo molto giusto quello che critichi. Vedrò di riassumere.

Il nostro "Amico" dice che valutiamo troppo bene stupidi arcade che sono chiaramente monotoni (perché sempre uguali) mentre snobbiamo simulazioni e strategie definendole "noiose", o comunque non sempre degne di alti punteggi.

Rispondo subito, e a dovere. E' vero che un arcade può stancare presto, come è vero che un gioco di strategia è spesso interessante e più intelligente, ma è anche vero che noi SPECIFICHIAMO il genere del gioco che stiamo trattando. Un 90% dato a New Zealand Story non è certo paragonabile al 90% di Dungeon Master. Però fra gli arcade il primo è uno dei migliori, come fra gli RPG il secondo è sicuramente straordinario. Vedi, il tutto sta a saper valutare ciò che si legge. Noi, ricordati, non valutiamo la "smanettaggine" di un gioco, ma il suo valore in rapporto agli altri dello stesso genere.

Sei più tranquillo, adesso?

Leonardo Bernardi di Roma, invece, ci paragona (sia TGM, sia Zzap!) alle omonime riviste inglesi. Grave errore! Caro Leonardo. Noi prendiamo qualcosa dalle sorelline oltremanica (e vorrei vedere, coi soldi che paghiamo per i diritti!; NdDE), ma la maggior parte delle riviste viene concepita interamente qui in redazione. Metti pure a confronto e scoprirai la differenza: molto di più che con i detersivi!

Lorenzo Perugini di Brescia non si trova d'accordo con la recensione di Police Quest II apparsa su TGM di qualche tempo fa. Questa risposta vale per tutti quelli che darebbero voti differenti a quelli dati da noi. Primo: noi cerchiamo di essere il più possibile obiettivi. Secondo: chi recensisce i giochi spesso e volentieri ama quel tipo di giochi, altrimenti viene specificato nella recensione e il redattore non si sbilancia più di tanto. Terzo: per quanto riguarda Police Quest II la recensione era di un inglese e non è vero quello che dici; leggila meglio. Quarto: meno male che non pensiamo tutti allo stesso modo.

E concludo con la risposta a Paolo di Asti e Alessandro Cingolani (Ciao, Alessandro; NdDE) di Bari. Paolo si chiede come mai alcuni giochi originali (come per esempio Blood Money) non si caricano più dopo qualche partita, mentre Alessandro ci parla di virus e antivirus. Bene; i dischetti possono rovinarsi, soprattutto quando la formattazione non è ADOS, cioè non è standard Amiga (nel caso dell'Amiga, ovviamente) ed è quindi buona norma PROTEGGERE IN SCRITTURA I DISCHETTI ORIGINALI. In questo modo eviterete eventuali contaminazioni virali o rovinose formattazioni. Per quanto riguarda il problema dei virus, magari gravi come il Lamer Exterminator o l'IRQ, la soluzione sta nel VirusX3.2, ultima release di un programmino di pubblica utilità reperibile in molte BBS italiane. Questo programma vi permette di vedere se i vostri dischetti contengono il virus, quale virus ed eventualmente estirparlo. Chi non lo possiede potrà sempre spegnere il computer prima di caricare in memoria un disco che per forza deve trovarsi sprotetto in scrittura.

Ecco, posso continuare a dedicarmi alla vostra rivista, insieme a tutti i collaboratori e, visto che ci siamo, passo la tastiera a MBF, adesso tocca a lui. Buon divertimento,

Stefano Gallarini.

Ed eccoci nuovamente qui, where no man as gone before, per dirla alla Star Trek. Le vacanze sono un ricordo ormai lontano, e per ora "l'oasi" più vicina è solo Natale. Nel frattempo non ci resta niente di più sensato da fare che leggere la Posta mentre sullo schermo compare il titolo del vostro videogioco preferito, sempre che lo studio o il lavoro ci concedano un po' di tempo. Pessimismo a parte, è ora di tuffarsi nella lettura delle prossime lettere. Che dire? Dopo il drammatico appello pre—vacanziero, i lettori hanno cominciato una sensibilizzazione di massa e sono impegnati a farsi un esame di coscienza collettivo. I pochi che l'hanno già terminato ci hanno scritto, e le lettere che leggerete tra poco lo testimoniano. Per tutti coloro che richiedono novità e cambiamenti eccovene una in esclusiva: l' Ndr va in pensione! A sostituirlo ci penserà la VFC, che sta per Voce da Fuori Campo. E' una sorta di licenza poetica personale che sostanzialmente modifica la forma e non l'essenza... Ed ora, per continuare a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dirla alla Star Trek, "prepari i faser, signor Sulo"... E buona lettura.

GIOCHI VIOLENTI E/O RAZZISTI: IL DIBATTITO

Dopo la geniale intuizione di Stefano Gallarini riguardo alla pirateria (vedere numero 11, "Una parentesi piratata"), mi sembrato giusto perseverare, con la tecnica denominata TRIBUNA POLITICA, propinandovi un dibattito che riassume tutte le opinioni e i pareri giunti. In questo modo ognuno avrà la possibilità di dire la sua, e soprattutto di sentire l'altra... [NOTA STORICA: la discussione si era parzialmente conclusa sul numero 10, dopo le lettere di Giuseppe De Rosa, The Exorcist e di Luca Lefebre; dopo una pausa di ben quattro mesi torna alla grande.]

Le lettere giunteci sono nella stra—grande maggioranza solidali con Giuseppe De Rosa di Palermo, tanto per citarne uno, Lo Scuro di Mantova afferma **"vorrei complimentarmi con Giuseppe De Rosa che, nella lettera pubblicata sul TGM di Giugno, mi ha lasciato senza parole. Nel leggere la tua lettera, caro Beppe (scusa la mia confidenza) provavo piacere nel constatare che non sono il solo a pensarla in quel modo riguardo al RAZZISMO, che mi sembra una forma di odio inutile ed infantile. Veramente non riesco a concepire come si possano odiare Ebrei, Negri o tantomeno Meridionali, che sono, per giunta, nostri connazionali. Sono altri commenti che tu hai gi espresso certamente meglio di me, contro il RAZZISMO nei videogiochi che rappresenta la follia. Sono d'accordo con te anche riguardo all'ultraviolenza che oggi entrata nei videogiochi in modo completo e in ogni forma possibile. [...]"** lo Scuro prosegue poi con alcune considerazione sulla pirateria che troverete più avanti. Ma non tutti la pensano così, per esempio Nosferatu alias Marco Mastrazzo: **"sono contrario a chi sconsiglia e disprezza tutti i giochi sadici e macabri. Però sono contrario anche ai videogiochi nazisti, non capisco che differenza ci sia a sparare ad un ebreo o ad un norvegese (se continuo così finisco per creare casini politici)... Nessuna! Non c'è nessuna differenza, solo le persone che pensano ad altri popoli come a schiavi o primitivi trovano una motivazione per giocare ad "Ammazza il marocchino", invece che ad Operation Wolf (ehm, il primo titolo inventato)."** Oltre al fatto che i concetti sono espressi malissimo, sono pure pensati malissimo. Il problema non si risolve a decidere se si debba massacrare in modo digitale un etnia piuttosto che un'altra, il problema che non si deve massacrare un uomo di nessuna etnia, anche se per finta, pensavo fosse chiaro a tutti. L'unico che continua imperterrito a mandarci obbrobri postali con tanto di convinzione per gli stessi, il solito The Nazist, di cui pubblico una parte di una delle sue "lettere" tanto per farvi capire a che livello demenziale possa arrivare un essere umano. A voi: **"Immondizia epistolare, eh? Avete definito la mia lettera nient'altro che immondizia, complimenti, avete rivelato la vostra più totale deficienza! La vostra intelligenza non è riuscita a cogliere il messaggio che era intrinseco nella lettera (cioè "ebrei ai forni" e "viva Hitler", il tutto corredato da chili di svastiche, chiamalo messaggio intrinseco... ! VFC), ciò non ha fatto altro che rivelare il vostro basso quoziente intellettivo!!! [...] Quello che volevo dire che il razzismo è presente nei videogiochi perché vi sono persone razziste (che scoperta, direte voi), ma il punto è che non se ne possono uscire persone come Giuseppe De Rosa con la loro filosofia sul razzismo, il razzismo è sempre esistito e sempre esisterà. [...] Comprendo il tuo stato emotivo Giuseppe, non è certo bello trovarsi a vivere in terronia, ma che ci vuoi fare?! La vita vita, ah, ah, ah, ah, ah! W Adolf Hitler."** A questo punto mi pare superfluo ogni commento, anche perché correrei il rischio di diventare volgare. Proseguiamo con l'inchiesta. Raccogliamo il commento di Stefano Riela, perché ci era caduto per terra... Ehm, lasciamo perdere: **"Anche Voltaire afferma che il mondo umano è una diseguaglianza per natura, quindi è normale che un uomo, anche violentemente, sottometta un suo simile. Alla violenza non bisogna rinunciare, lasciamo che l'uomo viva senza diritti oppressi dalla chiesa e dal buon costume. W Barbarian e il suo becchino! Non mi dilungo per non creare turbe psichiche ai lettori più innocenti di questa superba rivista... Tanti saluti e buon massacro... "Let's have a black celebration!" (Martin Gore, Depeche Mode). Stefano Riela"**. Un altro parere su cui sono in perfetto disaccordo. Sul fatto indiscutibile che la diseguaglianza sia propria dell'uomo ho poco da obbiettare, ma mi pare stupido usufruire continuamente della violenza proprio perché umana. La violenza esiste, d'accordo, ma perché non far nulla per combatterla? Troppo facile e comodo incrociare le braccia e infischiarsene! E' una scusa che a Voltaire stesso farebbe venire il latte alle ginocchia e che solo pochi, come il Marchese De Sade, potrebbero aver il coraggio di definire giusta. E' come se, per spiegarlo in modo chiaro, tutti usassero continuamente spray che danneggiano l' ozono, tanto non si può fare poco o niente per aggiustare la situazione... E' paradossale, non ti pare? Ma non è finita... Sentiamo cosa ci scrive il boss della ROK SOFT alias Gianmarco Roberto, **"Sulla violenza è già stato detto molto, quindi sarebbe noioso dilungarsi, aggiungo solo che sono assolutamente contrario ai video giochi usati non per divertire ma usati per fare propaganda politica o per far rinascere degli ideali come possono essere quelli del nazismo, se di ideale possiamo parlare."** E Gianmarco Roberto concludeva la prima di una lunga carrellata riassuntiva che, mi auguro, non mancherà di coinvolgervi. Francamente, non avrei mai immaginato che un tema, a prima vista banalotto come la violenza digitale, potesse creare tanto scalpore e interesse. E' ormai da tempo entrato a far parte degli argomenti più discussi, come l'immortale Pirateria, le Polemiche in costante aumento, i Giudizi Sballati ormai decaduti, ecc. Bene, non posso certo dire che la cosa non mi faccia piacere, anche perché ascoltare ciò che dice un' altra persona può arricchire il proprio bagaglio d'esperienze, che, come direbbe mia mamma, non finisce mai.

IL RITORNO DELLE LETTERE "A NUMERI"

E' da un sacco di tempo che non mi capitava di leggere una lettera che contenesse vari argomenti divisi in punti, di quelle, per intenderci, che ebbero molto successo nei primi numeri di ZZAP! (Ah, la melanconia, VFC) , soprattutto perché ebbero come portabandiera Spadini. Bando alle ciance, ecco la lettera di RICIU

Spett. Redazione di TGM,
dopo mesi e mesi di meditazione ho finalmente deciso di scrivervi. Questa la mia prima lettera, quindi ho una possibilità su 34 milioni (diciamo pure 35, VFC) che la stessa venga pubblicata. Come avrete già capito, in questa non c'è nulla, ma proprio nulla di originale: voglio "solo" dire la mia su tutto e tutti (esagerato). Ebbene,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Io la penso così:
1) CONSOLES: sono d'accordo con Mario Testa; provate a pensare all'ingombro non indifferente che il sedile idraulico della Konix creerebbe in una casa normale! Non vi pare assurdo rispetto ad un comune personal, che sta comodamente sulla propria scrivania?
2) GIOCHI VIOLENTI: state un po' esagerando! Non si può dire uno shoot'em up sia violento! Secondo voi qualsiasi gioco violento! (Mai provato Bubble Bobble?). Un esempio: IK+ potrebbe essere considerato violento, ma i suoi tocchi di umorismo smorzano subito questa impressione, rendendolo subito puro e semplice divertimento.
3) GIUDIZI SBALLATI: non ne volevo parlare, ma... THUNDERBLADE per Amiga fa proprio schifo! E' più lento della versione per C64! (Se non ci credete, provatelo) , altro che 85%!!!
4) PIRATERIA: voi pensate al computer, ma è altrettanto diffusa fra i coin—op! Qualche esempio? OPERATION BEAR, THE NEW BOBBLE 50, AUTOMAT (ROBOCOP) , BOBBLE BOBBLE e la lista potrebbe continuare mooolto a lungo. Mi chiedo: com'è possibile?
5) ST vs AMIGA: penso che su numero 4 il prof. Luca Morisi parlasse dell' Atari ST, non dell' IBM AT (mio dio, come si fa?), vero sig. Orlandi? Non parlo dell' ST perché in giro non se ne vede uno, quindi è perfettamente inutile! (Io non l'ho mai visto).
6) THE ALEX: (merita uno spazio a parte) BRAVO! Continua così! Siamo con te!
7) DOMANDE E SUGGERIMENTI: potete dirci qualcosa sulla programmazione dei coin—op? Potreste dedicare uno special agli RPG? Non li conosco, ma cominciano ad interessarmi molto! Vi costa tanto inserire una pagella per i giudizi?
Arrivederci alla prossima idea di Fopp.... Ehm, di RICIU (?, VFC)
PS
Bisogna dire che la Posta di TGM, se confrontata con quella di ZZAP!, è veramente stupenda!
PPS
Chiedo scusa per l'orribile calligrafia. (Don't worry, VFC)

Allora, RICIU, ehm, andiamo con ordine, come ai vecchissimi tempi:
1) Le periferiche della Konix sono esageratamente scenografiche, e , pur ostentando un'economicità sulla quale ho molti dubbi, non sono alla portata di tutti, anche se l'idea di avere Afterburner così com'è al bar è molto allettante. Ma ne occorrerà di tempo solo per vedere la console e qualche gioco in Italia, per cui, per ora, mettetevi il cuore in pace.
2) Per i giochi violenti vedi i dibattiti precedenti: abbiamo detto ormai praticamente tutto... O no?
3) Un altro nostalgico dei Giudizi Sballati, eh? Beh, su Thunderblade devo ammettere che non hai tutti i torti, in quanto anche a me non piace molto. Però i gusti sono gusti, i recensori cercano di interpretare il giudizio critico del maggior numero di ragazzi, eccetera, per cui mi pare superato lamentarsi per così poco.
4) La pirateria dei coin—op esiste, ma non è un fenomeno così grave come quella del computer perché è piuttosto limitata, in quanto, i videogiochi, essendo posti in bar o comunque alla presenza di molta gente, rischiano più facilmente di essere ritirati dal mercato, senza dimenticare le punizioni corporali che deve subire il gestore. Trovare cloni piratati al bar è molto più facile che individuare traffici, peraltro difficilmente punibili, di computer—soft, non ti pare?
5) Malinteso già chiarito: il sig. Orlandi si è coperto il capo di cenere.
7) Abbiamo varie idee in cantiere: da qui a Natale vi sorprenderemo di numero in numero... (Di Bello inventa qualcosa o siamo fregati!!! VFC) (E chi sarebbe 'sto VFC? NdDE)

POSTA IN BREVE

Non cominciate a lamentarvi per la struttura della Posta di questo mese, ogni tanto ci vuole qualche cambiamento. Non avendo ricevuto lettere particolarmente interessanti, mi è sembrato giusto non sprecare spazio importante per pubblicare roba scadente, e così ne approfitto per rispondere al maggior numero possibile di lettori che chiedono informazioni e consigli. Naturalmente non potremmo farlo ogni mese, ma d'ora in poi faremo una particolare attenzione a questo tipo di lettere. Non lamentatevi, ripeto, è solo un esperimento, per ora alla cieca, per cui non pretendete subito troppo: trasformare la Posta in un botta e risposta non certo il mio obbiettivo, statene pur certi!
Gianmarco Roberto (Gianmarco il nome o il cognome? VFC), dopo aver detto la sua sulla video—viuuulenza (per dirla alla Abatantuono) si lamenta nei confronti di Heroes of The Lance, ascoltiamolo: **"quando avete recensito HOTL avete osato definirlo un RPG, leggendo ciò ho subito pensato di non lasciarmelo sfuggire e di andare subito a prenotarlo, quando un giorno, per puro caso, mi è pervenuta una copia pirata ed è stato allora che mi sono accorto della porcata che era, salvando così i miei risparmi. Allora come la mettiamo?"**, bè, HOTL è un RPG della nuova generazione, che ha una struttura semplice e intuitiva, facilitando il gioco, e che ricalca l'impronta di un RPG vero e proprio. Certo, a non tutti piace. Ma non si può dire che sia realizzato male e senza impegno: pochi amanti degli RPG si sono lamentati di HOTL... Gianmarco allega poi il suo indirizzo, nella speranza di poter contattare altri amanti di avventure alla Tolkien: Roberto Gianmarco, via di Sotto 100, 65125 Pescara.
Un certo Ralf Crazy Head Blutowsky (è più lungo il nome della lettera! VFC) ci chiede più spazio da dedicare al soft non ludico per i 16 bit. Abbiamo ricevuto il messaggio, e assicuriamo altri articoli stile EMULATORE MAC e UTILITY particolarmente interessanti, come DELUXE PAINT III e ZOETROPE, sempre poco pesanti e facili da digerire... Con l'opportuno amaro, s'intende.
Una certa o un certo Giò si chiede perché le conversione dai coin—op a volte fanno schifo? Allego elenco di ragioni, scegli quella che preferisci: incapacità dei programmatori, inesperienza sul tal computer, tempi brevi concessi dalla soft house, trasposizione diretta ST—AMY, scarsa originalità accompagnata da scarsa realizzazione tecnica, eccetera...
Posta Breve particolarmente breve questo mese, ma si sa che il ritorno dalle vacanze è sempre traumatico, quindi non pretendo niente di meglio, per ora. Ed ora, eccoci arrivati all'appuntamento con il...

Mega commentone finale

Con l'afa che c'è in redazione non riesco a pensare a nulla di decente per concludere questo mega commentone che poi mega non è poi tanto. Come avete letto poco fa, il mitico Stefano Gallarini abbandona la Pirateria... Per sempre? Gallarini non si sbilancia troppo e crea un buon effetto scenografico. Beh, voi intanto fareste meglio a cercare qualcosa di nuovo e scottante per la Posta di Ottobre, visto che comincerà a fare freddo! Scusate la freddura!

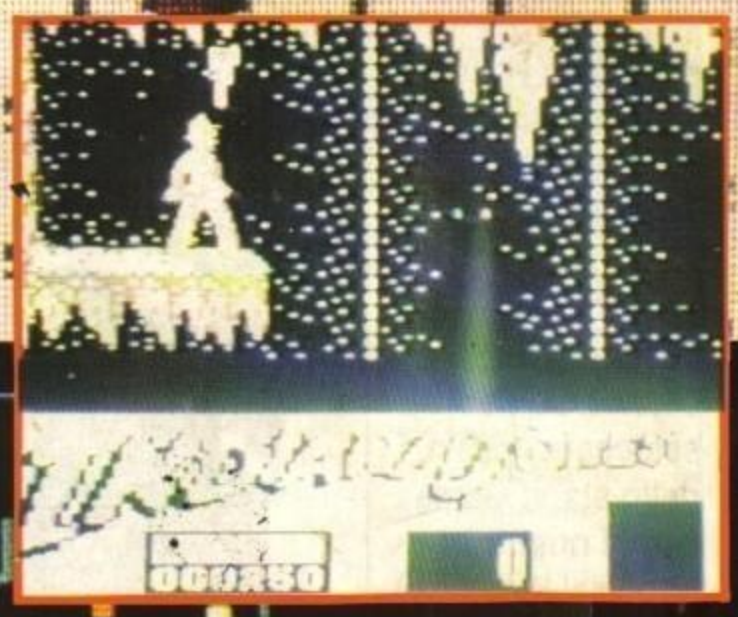
M.B.F.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZZAP!

A Ottobre in tutte le edicole

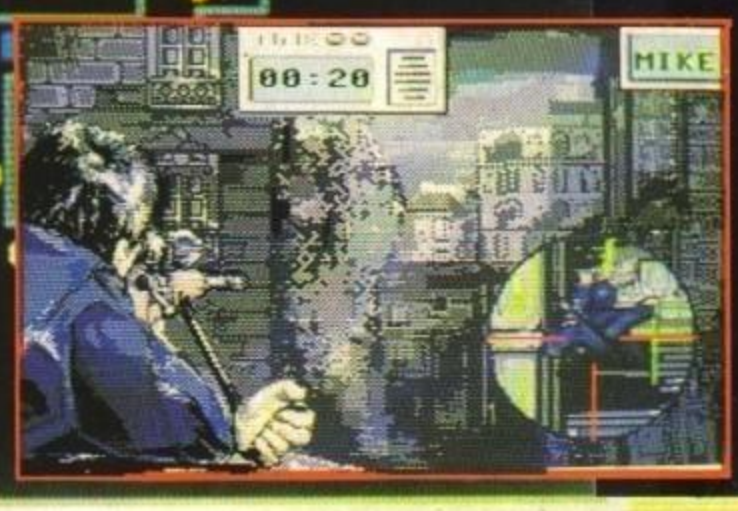


Dal Film al monitor:
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

SPECIALE OCEAN

Tutti i segreti di David Crane

LA FORMULA 1 DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA



e tutte le novità in esclusiva per i vostri 8 bit!

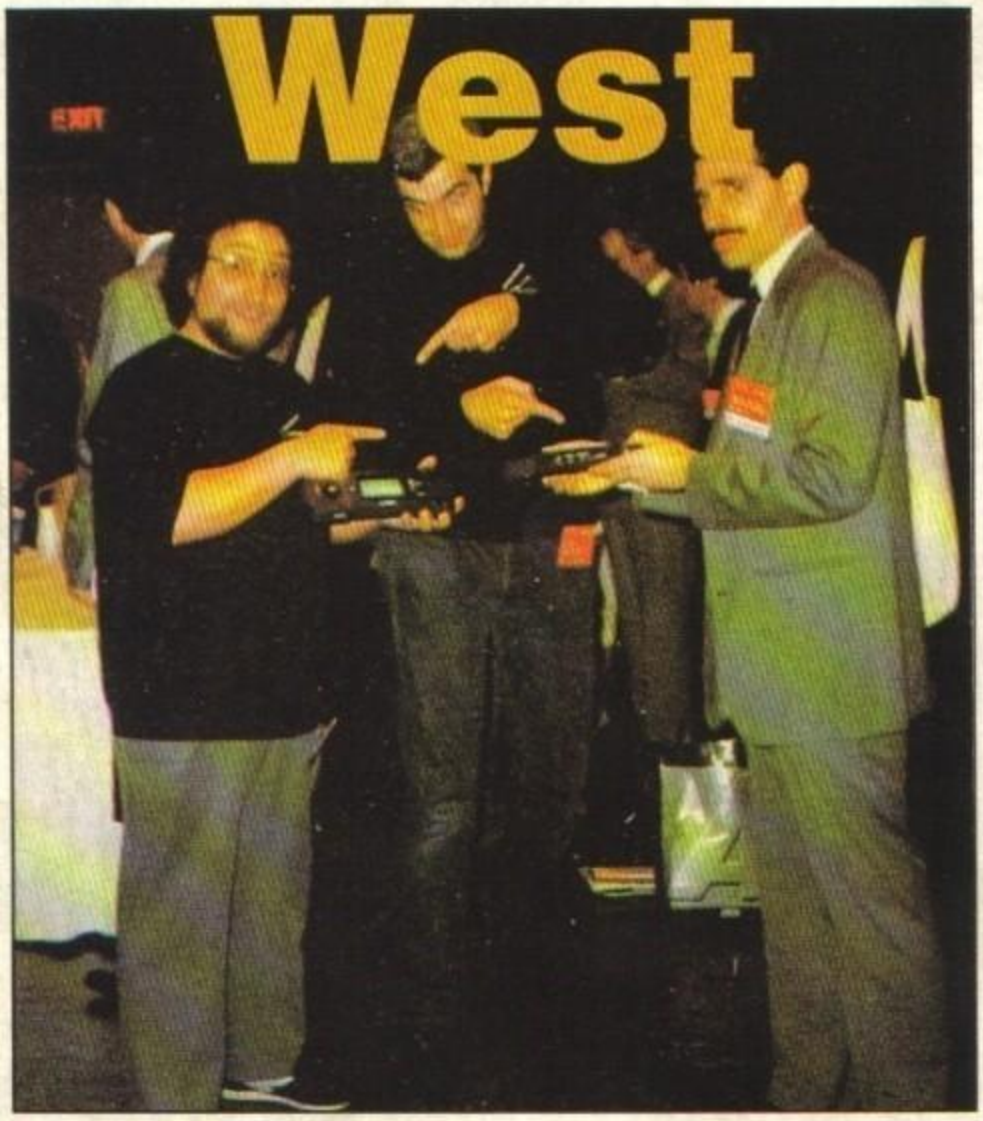
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

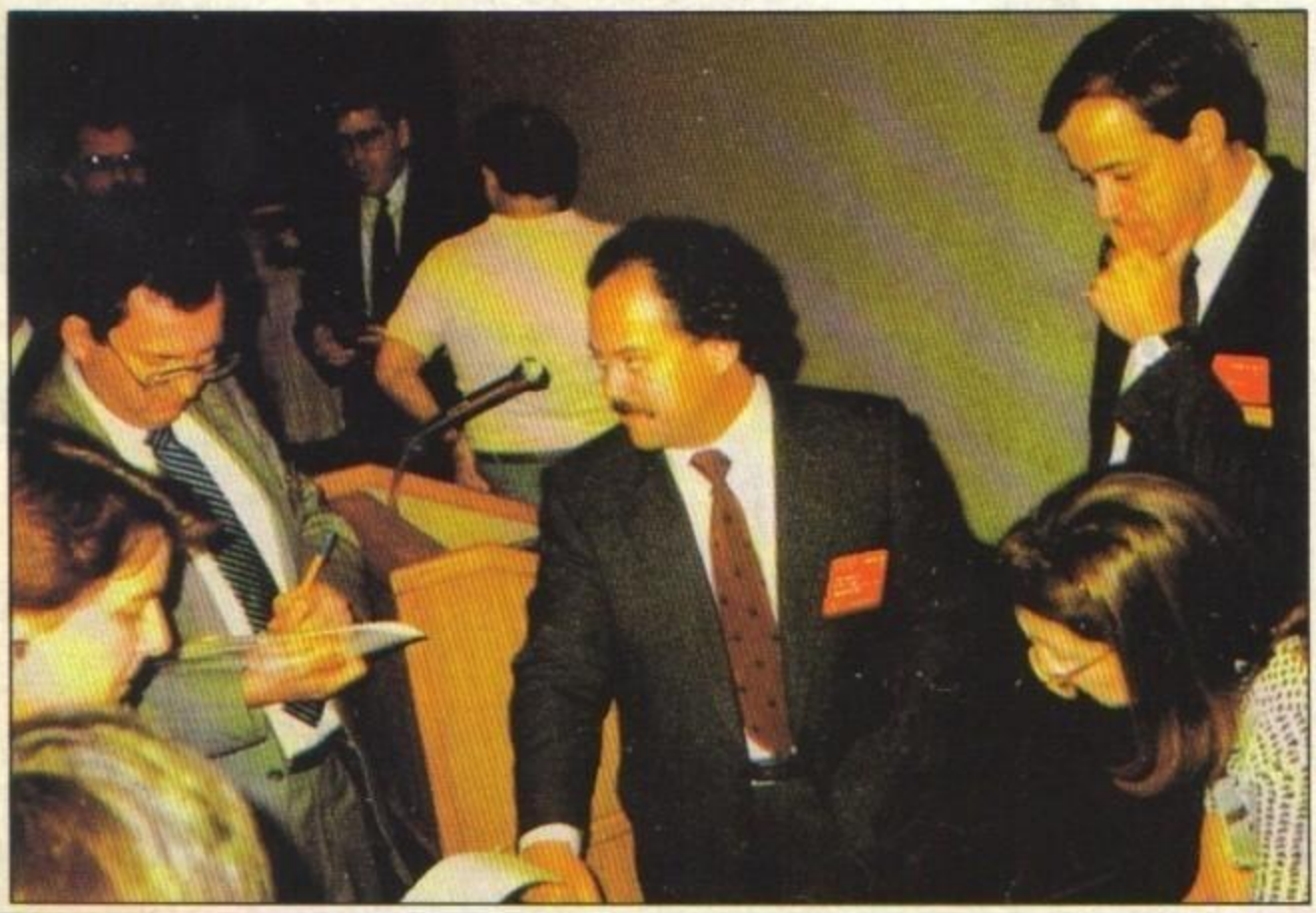
http://www.oldgamesitalia.net/

Una nuova minaccia nel mondo dei giochi 'tascabili'?

La Pistola più Veloce del West

Dopo l'enorme successo del Nintendo Game Boy in America e in Giappone, l'Atari è stata costretta ad anticipare l'uscita sul mercato del proprio "giocattolo portatile" per il CES di Chicago. Uno schermo completamente a colori LCD ha scioccato i pilastri dello stand Game Boy. Il nostro inviato nel West, trovato il più vicino saloon, si è chiesto se il Nintendo avesse finalmente incontrato il proprio antagonista...





Lo Straniero entra nella città, sporco come le strade piene di sabbia sotto i suoi piedi. Il poncho sventola sulla schiena mentre un vento freddo soffia via il fumo dal suo sigaro. Gli abitanti della città stanno alla larga — ha un aspetto poco raccomandabile. Il grasso sceriffo entra, spinge la porta e si nasconde.

Lo Straniero entra nel saloon. Cammina verso il bar e ordina un drink. Un uomo grasso e piuttosto brutto con una camicia dai colori sgargianti gli si avvicina borbottando.

"Chi credi di essere, non se mica il proprietario della città! Devi rispettare il nostro capo!"

Il Capo siede in un angolo — all'oscuro di quello che sta succedendo. Le sue orecchie sono collegate a micro-cuffie, i suoi occhi incollati al piccolo schermo bianco e nero del suo sistema Game Boy.

"Sì, devi mostrare un po' di rispetto o te la faremo vedere noi" replica un altro.

Lo Straniero si allontana dal tavolo dirigendosi lentamente verso il Capo. Il quale si toglie le cuffie, e guarda in su.

"E tu chi saresti, l'Uomo Senza Nome?" Ride e sghignazza per il bar — finché lo Straniero con uno scatto non porta la mano all'altezza della cintola.

Silenzio.

Il Capo è immobile di fronte allo Straniero. Il silenzio che vibra nell'aria è quasi palpabile. Si può sentire l'orologio sul muro... tic, toc, tic, toc.

Due mani si alzano invece di una. Il Capo sente l'ebbrezza della vittoria finché non vede l'Atari Portabile Entertainment System nelle mani dello Straniero.

Il Capo cade all'indietro, sconfitto — il suo Game Boy lasciato cadere sul pavimento.

Un aurea di rispetto avvolge il bar mentre lo Straniero si gira ed esce di nuovo sulla strada. Una voce si sente da lontano — "Hey Mister, come posso averne uno anch'io?"

Non era proprio una scena da bar, e la competizione non era invitata, ma la console portatile a colori LCD dell'Atari ufficialmente ancora senza nome ha avuto lo stesso effetto di dieci tonnellate che schiacciano un uovo. Una conferenza stampa

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

organizzata frettolosamente al CES di Chicago ha portato 20-30 persone ad ascoltare il presidente dell'Atari, Sam Tramiel, e i suoi progetti per riportare il mercato del divertimento in America.

"Non ce ne siamo stati con le mani in mano, a guardare i profitti volare all'estero per mano di produttori che sono totalmente irrealistici a proposito di ciò che bisogna offrire ai consumatori" comincia Tramiel. "Non avremmo dato il massimo ai consumatori se gli avessimo dato un altro semplice schermo grigio che offre solamente semplice, lenta, grafica monocromatica. La gente vuole e merita di più". I riferimenti di Tramiel sono ovviamente per la grande N nipponica che ha tenuto in pugno il mercato del divertimento Americano negli ultimi anni.

Ma è facile vincere quando si hanno tutti gli assi, e il sistema Atari è a dir poco impressionante (è stato progettato da un team di esperti della Epyx).

Pesa poco meno di mezzo chilo e non è più largo di una videocassetta, un video a LCD da 3 pollici e mezzo, con una risoluzione di 160x102 pixel. Un altoparlante interno fornisce un output audio su quattro canali, e c'è anche una presa per le cuffie. Un joypad sul lato permette tutti i movimenti, mentre i tasti A-B vengono utilizzati per le altre funzioni. La tecnologia ad 8-bit (il microprocessore è un 6502), è stata spinta ad altissimi livelli fino ad una velocità di 16 MHz (circa il doppio della velocità di un Amiga o ST, circa tre volte più veloce di tutte le altre console - NdR). Sullo schermo possono essere visualizzati 16 colori scelti da una palette di 4096, con le cartucce-gioco che possono arrivare a 16 megabyte di capacità. Giochi multigiocatore sono all'ordine del giorno visto che fino ad otto console possono essere collegate tra loro usando un cavo apposito e una sola cartuccia. Una cosa intelligente è la possibilità di ruotare lo schermo di 180 gradi per facilitare i giocatori mancini (ecco perché ci sono due coppie di tasti A-B), e c'è anche il tasto di pausa. L'alimentazione è fornita da sei pile da 1.5V e può essere collegata alla presa accendisigari dell'automobile, oltre ad un adattatore AC.

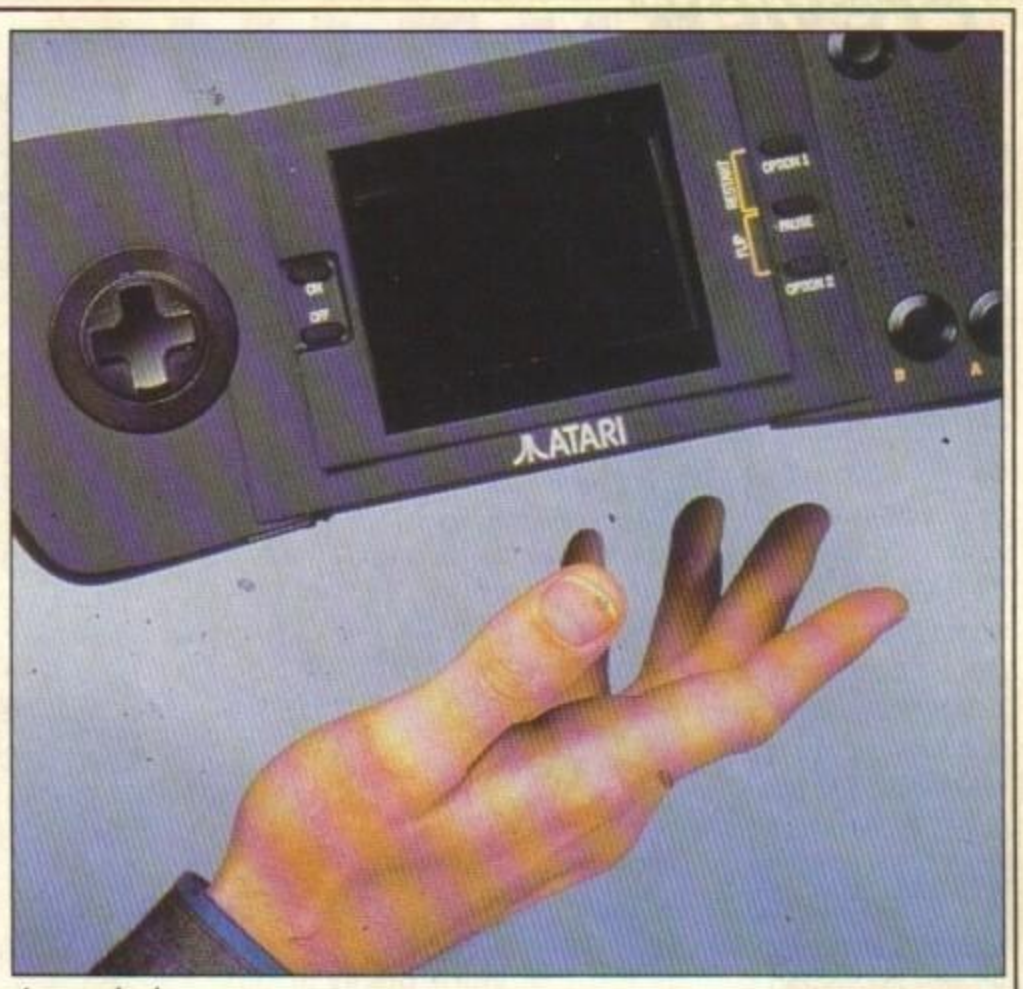
Le console ci vengono consegnate, e iniziamo immediatamente a giocare. Sta comodamente tra le mani, la forma e il peso funzionano a dovere conferendo una sensazione di sicurezza. La cartridge attualmente nella console ha un'ispirazione californiana (maggiori informazioni in seguito), ed è divertente — anche se il mio piccolo atleta continua a cadere dal suo skateboard.

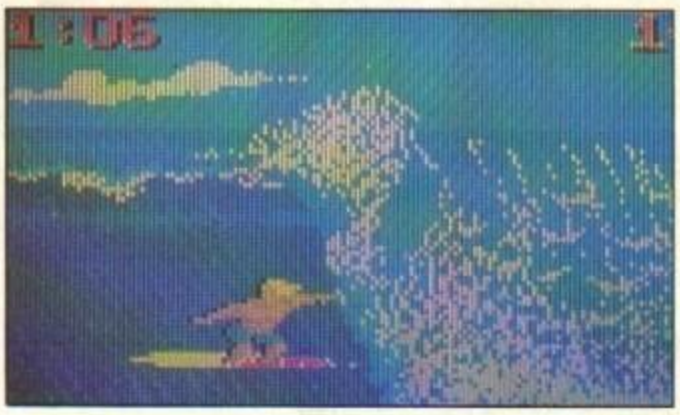
Hey, tutto ciò è REALE - non ci sono cavi che collegano ad un videoregistratore sotto il tavolo, camminiamo attorno con la console tra le mani senza notare alcuno sguardo terrificato da parte dei dirigenti Atari.

E' difficile prendere una decisione basata su solo pochi minuti d'uso, ma l'azione sullo schermo è estremamente veloce, divertente e colorata. Cosa pretendere di più?

La nostra attenzione è attirata ora da due tipi strani che indossano magliette Epyx e che se ne stanno impazienti in un angolo. OK, ci dissero — sono i progettisti del sistema. Quello alto e magro con lo sguardo simile a Jason in Venerdì 13, è RJ Mical — straordinario software-engineer. Il suo patner (non tanto alto e decisamente di aspetto più "normale") è Dave Needle, mago della progettazione hardware. Questi due strani tipi sono anche una parte dell'Amiga-Project — i creatori dell'Amiga. Sapevamo che i 4096 colori della palette cromatica avevano qualcosa di familiare! Tenerli fermi per un paio di domande non è facile, ma noi siamo giornalisti...

Mical sembra il più disponibile a rispondere alle nostre domande. Prontamente gli chiediamo se anche loro cadranno dell'errore di sottovalutare le





Il Marshal (sceriffo, in Inglese) ha 'catturato' i suoi uomini

'Tutti i progettisti sottovalutano il loro hardware..." ha dichiarato l'uomo che creò l'Amiga (nella pagina a fianco in alto a sinistra: Marshal M Rosenthal **(il nostro famigerato inviato USA) insieme ai progettisti di sistemi hardware** Dave Needle **(quello a sinistra) e** RJ Mical **(al centro).**

Nella foto sottostante: "La gente desidera e merita di meglio...", ha detto il Presidente dell'Atari Sam Tramiel **ad una conferenza stampa durante il CES.**

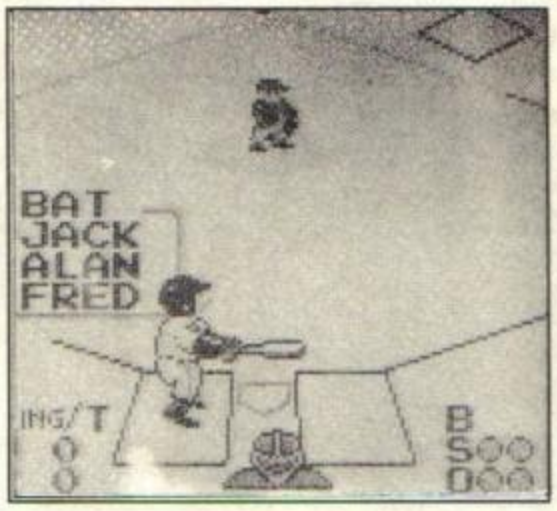
A cosa si riferisce? All'Atari Portable Entertainment System (foto grande in questa pagina), con la sua splendida grafica a colori e giochi come Blue Lightning, California Games **e** Monster Demolition, **che vi mostriamo qui a sinistra.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Nintendo Game Boy **(nella foto grande di questa pagina) è venduto per ora solo in Giappone ad un prezzo equivalente a centomila lire o poco più, ma una volta importato non ufficialmente potrebbe costare il doppio, mentre le cartucce hanno un prezzo equivalente a poco meno di cinquantamile lire. Il suo svantaggio principale rispetto al nuovo concorrente della Atari sembrerebbe il display monocromatico, oltre ad altri particolari come la possibilità di collegare fra loro per un gioco multiplo solo due console.**
Sono comunque in moto diverse terze parti per la produzione di software, e il Game Boy **può già vantare titoli come** Tennis, Baseball **(vedi pagina 13),** Tetris **e il fantastico** Super Marioland.
Con due macchine di questo tipo apparse nel giro di pochi mesi, e precedute a breve dalle nuove console (PC Engine, Sega e Nintendo 16-bit) **— senza contare l'annunciata** Konix Slipstream **— sembra che la guerra delle 'games' machine' sia proprio scoppiata.**
Continuate a seguirci perché nei prossimi numeri avremo una serie di special dal Giappone e molte, molte altre interessanti ed 'esaurienti' novità...

capacità del proprio hardware. "Sappiamo che questo sistema permetterà grandi cose" interviene Mical, ed entrambi sono d'accordo nell'affermare che il loro dispositivo ha un grande potenziale, grazie al fatto che toglie molti problemi al software — permettendo ai programmatori di sbizzarrirsi senza preoccupazioni. Ad esempio, la prospettiva e il cambio di dimensioni sono gestiti automaticamente, ogni giocatore ha una veduta in prima persona dell'azione (quando due unità sono collegate insieme). Un esempio potrebbe essere un gioco di corsa. Ogni pilota vede solo la sua prospettiva, quindi quando una seconda macchina si avvicina a quella che è in testa, la macchina che è in testa diventerà sempre più grande sullo schermo del secondo giocatore. Se il secondo giocatore dovesse poi andare a sua volta in testa, il primo giocatore vedrebbe l'altra macchina allontanarsi da lui.
Notando che la prima serie di giochi saranno marcati Epyx, cerchiamo di porre altre domande, ma Mical e Needle non riescono più a stare fermi. Attorno, il personale Atari si preoccupa di recuperare due delle console che tengono in tasca!
Parlando di Epyx, non possono mancare i loro giochi porta-bandiera. Il primo sarà *Monster Demolition* — che permette a due giocatori di andare in giro per il mondo e distruggere quello che vogliono. *Impossible Mission* vede il giocatore protagonista di una missione di salvataggio: l'ostaggio è la figlia del presidente e i cattivi di turno sono un gruppetto di terroristi. *Blue Lightning* mette il giocatore nell'abitacolo di un jet da combattimento supersonico. *Time Quests and Treasure Chests* è un'avventura in oscuri dungeon, pieni di personaggi spaventosi e determinati... ad uccidervi! Poi ci sarà Outer Space — una missione suicida per recuperare la Star Gem, una pietra che dà la vita eterna. *The Gates of Zendocon* sarà un classico shoot'em-up ad armamento progressivo con più di 50 alieni diversi. Infine California Games, un gioco multi-evento multi-giocatore per divertimento assicurato nel Golden State. Gli sport sono gli stessi della versione su computer: foot-bag, surf, BMX e



Qui sopra quella che è stata, fino a poco tempo fa, la prima console portatile: il Nintendo Game Boy, e al suo fianco una delle cartucce/gioco (a sinistra il gioco *Baseball*).

molti altri (questa cartridge è inclusa nel sistema).
Altre software-house non sembrano interessate al momento, ma voci di corridoio dicono che tutte le software-house che attualmente producono per il Game Boy Nintendo si butteranno a capofitto anche nella produzione per l'Atari.
Il mini-party si sta concludendo — il personale Atari è sempre impegnato a recuperare il sistema dalle mani dei giornalisti che cercano di portarselo fuori dalla stanza. A Tramiel viene fatto notare che il sistema Atari è come usare la Ferrari per andare a fare la spesa: "Preferisco andare a fare la spesa all'angolo con una Ferrari. E voi, preferireste una Ferrari o una Toyota? Ma il nostro prezzo non è paragonabile ad una Ferrari." Tramiel conclude aggiungendo che "Il Portabile Colour Entertainment System è veramente la tecnologia Americana al suo massimo."
L'Atari PCES (nome tutt'ora provvisorio) costerà in America 149.95 dollari (circa 90 sterline, ma in lire italiane?).

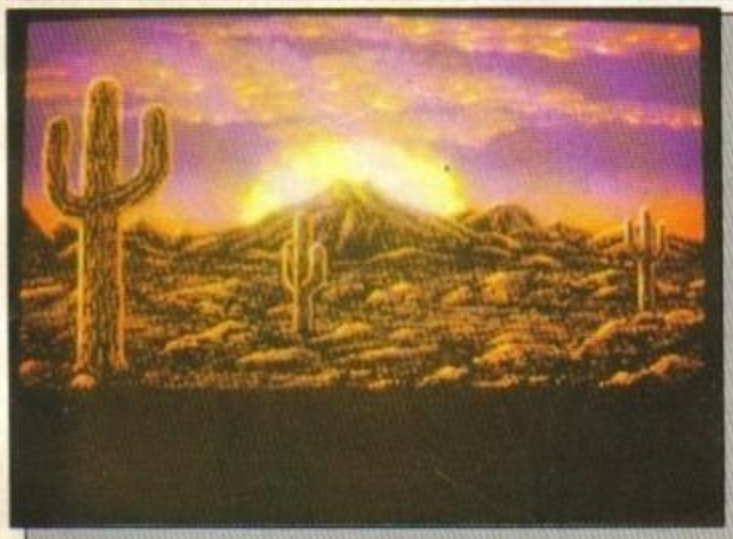
■ Tr. A.J.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM PREVIEW

Dai nostri inviati nel 'futuro'



▲ *Tutto cominciò così: un meteorite esplode fra le montagne e...*

Il mito degli anni '5O continua implacabile a sconvolgere migliaia di persone: moda, musica e cinema. E' proprio durante quegli anni che nascono le forme di spettacolo cinematografiche diverse dal solito, come il cinerama, il cinemascope, il cinema a tre dimensioni.

Così, proprio per rendere ancora più efficaci gli effetti a schermo gigante, vennero prodotti un sacco di film aventi per tema il terrore. UFO, mostri, terremoti, tutto poteva terrificare.
Era l'epoca del "Mostro Della Laguna", "Attacco Alla Terra", "Viaggio Allucinante", e mille altri ancora.
Così, la Cinemaware, dopo aver sperimentato gli anni '30 e il Medio Evo, gli anni '40 e il 2000, ci riprova con gli anni '50 e i suoi mostri.
Nasce "It Came From The Desert" e la sola presentazione vale almeno quanto il gioco. Su di uno scenario a tre piani che scorre orizzontalmente, una colonna sonora coinvolgente e misteriosa accompagna la descrizione dello speaker che racconta il fattaccio. Mentre vediamo uccelli volare e scoiattoli fuggire, sullo sfondo desertico dell'Arizona, sotto un cielo cupo e violaceo, la scena si blocca difronte a una montagna. Un meteorite cade alle spalle del monte... e inizia il terrore!
Lo scopo del gioco è quello di chiarire le cause (evidenti nelle foto che vi mostriamo) della strana serie di 'sparizioni' degli abitanti di Lizard Breath, e voi, nei panni di uno scienziato del luogo, non potete che accollarvene l'onere. Vediamo sommariamente il 'modus ludendi' (schema di gioco per chi non ama il latino) che caratterizza quella che forse è la produzione più cinematografica della Cinemaware.
Vi muoverete col puntatore del mouse attraverso lo scenario rappresentato da una mappa geografica del luogo. Cliccando su un determinato punto otterrete informazioni sul posto che potrete andare a visitare. Giunti in un determinato luogo accederete a una sezione che può essere arcade (colpire con la pistola il formicone, per esempio) oppure basata sul dialogo, come la sezione del-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lo Zeppelin in Rocket Ranger, per intenderci. Cioè dovrete dialogare con i personaggi scegliendo una fra diverse risposte. Solo con la strategia giusta e con le parole corrette, oltre ad una certa abilità e fortuna nella sezione in cui affrontate la 'formichina' armati di un semplice revolver, potrete riuscire a portare a termine la vostra missione.
It Came From The Desert, oltre alla qualità grafica a cui la Cinemaware ci ha da tempo abituato, vi propone una

cura grafica contenga anche molta profondità. In bocca alla formica, Cinemaware.

■ S. Gallarini & B. Di Bello

In alto a sinistra: il giocatore sceglie col mouse il luogo da raggiungere (in questo caso un campo di grano) e (in basso) scopre che le sue deduzioni era esatte!!!

serie di 8 arcade dai quali traggono origine ben 25 personaggi. Più del doppio rispetto al già fornitissimo King Of Chicago. E, dopo la versione Amiga che è stata la prima ad essere ultimata, anche gli utenti di ST e PC potranno rivivere il fascino dei vecchi film di fantascienza.
Che volete di più? C'è un'attesa straordinaria, e noi stiamo aspettando la versione definitiva. Per ora possiamo solo incrociare le dita e sperare che tanta

L'Activision e i suoi coin-op

A destra: Dynamite Dux su Atari ST

L'attivissima (il gioco di parole è puramente casuale) software house anglo/americana ci ha spedito, oltre alla consueta valanga di versioni dei suoi giochi più recenti, una preziosa videocassetta intitolata 'Work In Progress' della durata di dodici minuti, sulla quale erano incise sequenze delle versioni otto e sedici bit di alcune succose, frizzanti, attese nuove conversioni di coin-op la cui pubblicazione è annunciata per questo autunno.
La videocassetta ci è stata recapitata proprio mentre eravamo in piena lavorazione 'TGMiana' — e abbiamo potuto così aggiornare le già imponenti preview di questo mese ricco di promesse.

Oltre al non-troppo-distante Power Drift, ci saranno altri titoli di conversioni da coin-op in programmazione anche per i primi mesi del 1990, tra i quali Galaxy Force, , Fighting Soccer, Hot Rod e Sonic Boom. Ma andiamo per gradi...
Ricordate? Il primo della serie fu Wonderboy (la conversione otto bit ad opera dell'Activision spopolò nell'estate dell'87 sugli otto bit, e questo primo coin-op dedicato al 'super fanciullo' vanta persino un clone semi-sconosciuto in versione Amiga). Fece poi la sua apparizione Super Wonderboy, e infine Wonderboy 3: Monster Land.
Fra meno di un mese dovremmo assistere alla conversione di quest'ultimo titolo, sempre grazie all'Activision — o meglio, il titolo del gioco per la versione 'casalinga' è Super Wondeboy, ma (stando a quanto continua a ripetermi AJ dopo aver visto gli screenshot e il video) dovrebbe trattarsi invece del terzo gioco della serie... e in effetti il sottotitolo del gioco è Wonderboy in Monsterland: che confusionarie, 'ste software house!

Super Wonderboy
In questo 'episodio' il nostro eroe, Tom Tom, è ormai grandicello e dovrà darsi da fare contro un drago che minaccia la popolazione della sua amata Wonderland.
In un ambiente da fumetto verrete dotati di quattro armature e scudi diversi, oltre a quattro tipi di stivali. Ci sono anche diversi tesori da raccogliere lungo la strada, come guanti, elmetti, scudi (ancora?!?) e incredibili stivali alati (e via, verso nuove incredibili avventure!). Come nel parente nintendiano Super Mario Bros, incontrerete anche delle porte nascoste, oltre le quali scoprirete taverne, ospedali e persino veggenti (vedi foto della ver-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prima della fine di Settembre anche per Amiga, a detta dell'Activision. Speriamo.
E passiamo ad altro...

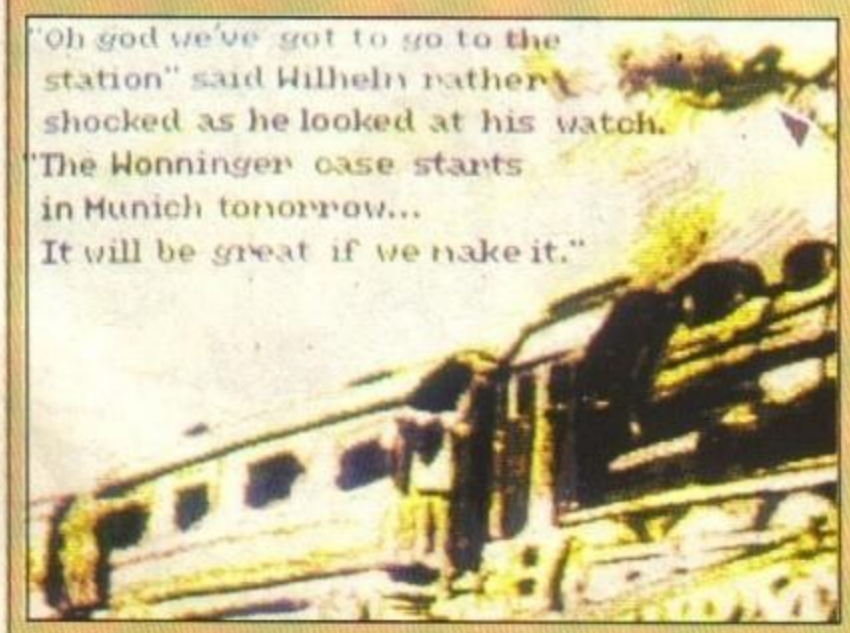
Dynamite Dux
Sono forti, sono pazzi, sono i Dynamite Dux (contrazione slang di Ducks, ovvero anatre)! Anchacha il Grande ha rapito Lucy, e non rimane che chiamare i suoi più fedeli amici, Bin e Pin, il duo pennuto più simpatico e coraggioso delle sale giochi.
Ricco di elementi fumettistici e sorprese a raffica, Dynamite Dux è formato da sei livelli, due livelli bonus e — nella versione sedici bit — un'opzione per due giocatori in contemporanea che raddoppierà letteralmente il divertimento. Mentre leggete queste pagine le confezioni di Dynamite Dux saranno già in viaggio per raggiungere i negozi, ma noi vi consigliamo di aspettare sempre la nostra obiettiva e precisa recensione. Intanto date un'occhiata alle foto della versione ST. Insieme alla versione Amiga, dovrebbe già essere in viaggio per raggiungere gli scaffali del vostro negozio preferito. (foto piccola a destra)

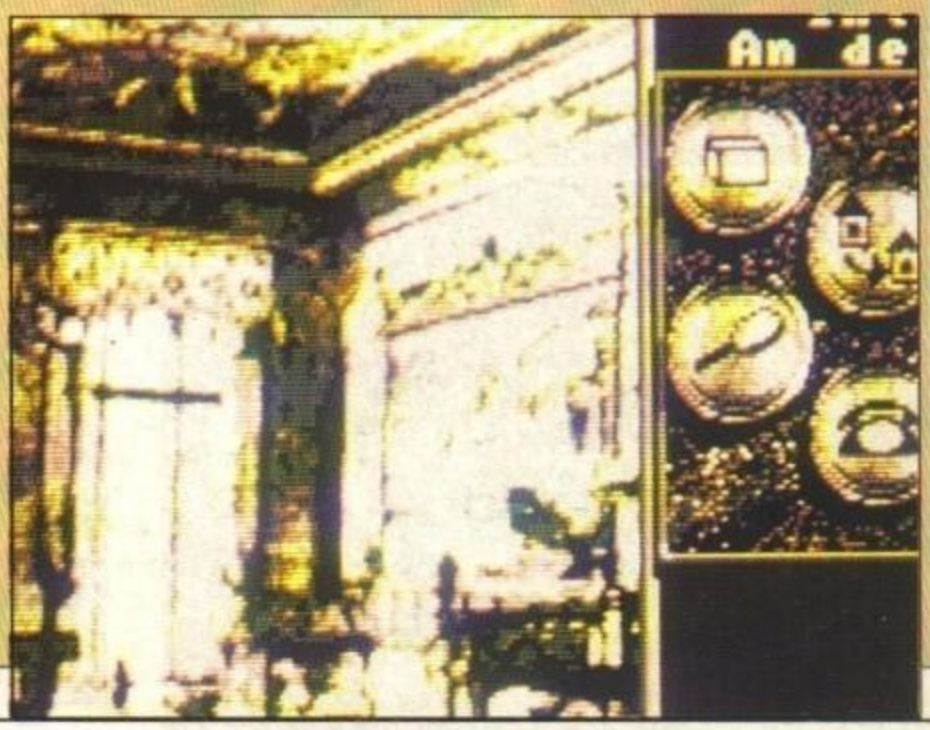
Altered Beast
Infine, sempre sotto il marchio Activision, una conversione attesa da molti: si tratta di Altered Beast (presente in sala giochi da oltre un anno) e le immagini (solo quelle) che abbiamo visto finora sembrano promettere molto... manterranno la loro promessa? La versione da noi visionata era quella per ST, e a parte lo scrolling non velocissimo ed i colori non esageratamente vivaci (era l'ST, e non stiamo facendo gli amighisti, credeteci) il coin-op sembrava ben reso graficamente e strutturalmente.
Il mese di pubblicazione annunciato dall'Activision per tutti i formati sedici bit è Ottobre. ■

RAINBOW ARTS e 'antiche storie'

Infaticabili, questi teutonici, ed anche piuttosto versatili! Il loro prossimo prodotto sarà infatti un'adventure densa di mistero e... terrore!

Mystery of the Mummy
In questo gioco d'avventura di stampo 'classico' vestirete i panni di un detective del 1912 e dovrete svilupparne le doti, visto che ad attendervi ci sarà un caso davvero difficile: risalire alla causa di una serie di omicidi collegati stranamente con una mummia africana, che si tratti o meno di una maledizione (brrr!). Accomodatevi nella vostra auto (completa di autista) e viaggiate da una all'altra delle 186 'locazioni' di Amburgo interrogando la gente e raccogliendo indizi (ma avrete a disposizione anche un telefono nella vostra stanza d'albergo e potrete acquistare dei giornali ai chioschi della città). Ma ci sono soltanto cinque giorni di tempo per risolvere l'arcano, e il tempo scorre veloce!
Il gioco contiene oltre sessanta disegni originali realizzati col carboncino e poi digitalizzati, in modo da produrre un'atmosfera di 'antichità' attraverso la prevalenza di toni color seppia.
Non mancano le sezioni arcade, e l'azione di gioco si svolge prevalentemente attraverso l'uso di menu.
Mystery of the Mummy metterà alla prova tutti gli aspiranti detective possessori di ST, Amiga o PC molto, molto presto. ■





http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cosa 'bolle' in casa SIERRA?

Ecco una sfilata delle ultime novità della Sierra Online, prontamente comunicataci dal nostro inviato USA Marshal M Rosenthal (chi altri?): le foto da lui scattate sono di versioni per IBM e compatibili, ma sappiamo tutti che le altre versioni non saranno molto diverse... giusto? In ogni caso le date di uscita non sono state rivelate, né sappiamo quali versioni faranno la loro apparizione e in che ordine... ma avendo a che fare con la Sierra sappiamo che le conversioni da PC ad Amiga ed ST sono MOLTO VELOCI, vero?

1

2

3

Hoyle's Book of Games

Hoyle's Book non è altro che una raccolta di otto giochi di carte... soltanto che di fronte a voi ci saranno tre avversari stupendamente animati: il gioco si svolge con una prospettiva che vede il tavolo e i giocatori di fronte a voi, e le vostre carte — al contrario di quelle avversarie — ben visibili dal lato più importante. Studiate bene i vostri avversari, ma non esitate troppo a lungo prima di giocare le vostre carte (anche queste meno inanimate di quanto pensiate)... altrimenti ci saranno degli sguardi ben più torvi ad incrociare il vostro! (Foto 1)

King Arthur and the Search for The Holy Grail

La tua missione, figlio mio, è quella di ritrovare il mitico Sacro Grail. Per aiutarti (e ostacolarti) durante la tua avventura permetti che ti presenti Ginevra, Sir Lancillotto, Merlino e la tua vecchia amica Excalibur.
Realizzato da cartonisti e animatori di professione, King Arthur è un'avventura animata dotata di sequenze arcade. In una delle due foto pubblicate viene infatti rappresentata la sequenza d'azione in cui affrontate il Cavaliere Nero. (Foto 4)

Colonel's Bequest

Dunque... prendete un pizzico di Mel Brooks, aggiungetevi una spruzzata di Agatha Christie, e otterrete Colonel's Bequest: un omicidio ambientato nelle stanze di un vecchio palazzo del 1920. Una caratteristica originale (secondo la Sierra... ehm) di questo gioco è gli avvenimenti accadono in tempo reale, e indipendentemente dal fatto che ci siate voi ad osservarli o meno. Vi occorreranno dei piedi alati, a quanto pare! (Foto 2)

Codename: Ice Man

Nei panni (digitali) di Johnny Westland, SEAL della Marina Americana, dovrete mettervi alla guida di un sottomarino dovrete rintracciare e portare in salvo un ambasciatore americano tenuto in ostaggio in Nord Africa. L'animazione del gioco è molto coinvolgente, e prevede anche delle speciali finestre che appaiono nella parte altra dello schermo fornendo informazioni aggiuntive al giocatore.
Nel gioco ci sono tre tipi di prospettiva: primi piani, inquadrature a medio raggio e a lungo raggio. Sebbene si tratti principalmente di un'avventura/simulazione, sono presenti alcune sequenze arcade, come testimonia la foto della partita a dadi in questa pagina. (Foto 3) ■

4

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MicroProse News

Dopo una pausa di due o tre mesi, intanto che si decideva che cosa dovesse essere pubblicato e sotto quale etichetta, la soft house conglomerata di Tetbury, conosciuta come Firebird, Rainbird, MicroProse, etc..., ha finalmente rivelato i suoi piani per le tonnellate di software in arrivo nel prossimo futuro.

Stunt Car Racer

L'attesissimo gioco-seguito del bravissimo Geoff Crammond (autore di Sentinel) è finalmente arrivato, ma non si tratta di un'epica avventura cosmica, bensì di una simulazione sportiva dalle caratteristiche davvero interessanti: Stunt Car Racer. Parliamone un attimo.

Nella tuta di un campione mondiale di automobilismo dovrete affrontare ben otto impegnative piste in ognuna fra quattro sezioni. Tuttavia, la vostra auto è un vero catorcio e soltanto con uno sforzo sportivo non indifferente e nervi saldissimi riuscirete a guidarla su ponti e trampolini, evitando diabolici ostacoli. Dal primo di secondo di corsa lungo la pista vi renderete conto che non si tratta del solito gioco di simulazione corsistica.

Stunt Car Racer apparirà sotto l'etichetta MicroStyle, probabilmente a fine Settembre, in tutte le versioni, ed è prevista anche l'opzione per collegare due computer ed ottenere così un gioco di guida a due simultaneo.

P-47

Col titolo originale di Government Form Simulator, sotto il quale si nasconde la conversione del coin-op P-47, è quasi pronto uno dei migliori shoot'em up con protagonista un aereo militare che siano mai apparsi su computer. La foto di questa pagina mostra la versione ST, ma presto dovrebbe essere disponibile in tutti i maggiori formati a 16-bit.

Rainbow Warrior

Sotto il marchio tradizionale MicroProse, che ha contraddistinto capolavori come Gunship, Stealth Fighter e tante, tante altre simulazioni belliche giunge — sponsorizzato dall'organizzazione per la protezione mondiale Greenpeace — Rainbow Warrior.

Provate la vostra devozione alla causa superando illeso piedipiatti armati di manganello, fermando l'opera assassina dei massacratori di cuccioli di foca, e dando un nuovo senso al concetto di 'salvare l'universo'.

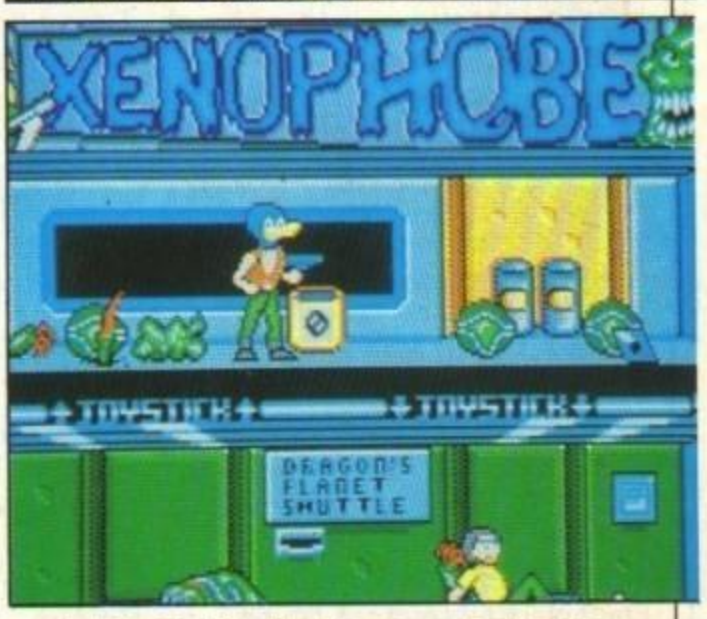
Sicuramente uno dei giochi più interessanti fra quelli presentati nelle anteprime di questo mese, aspettatevi Rainbow Warrior in tutte le principali versioni per la seconda metà di Settembre.

Xenophobe

Se ne parla già da un po' di tempo, di questa conversione del coin-op targato Bally Midway, ma ancora non lo abbiamo visto se non in fotografia: quasi tutti i lettori di TGM ben sapranno quanto può essere arricchito un videogame dall'opzione per gioco simultaneo a due — e Xenophobe, col suo sistema di gioco 'split-screen' (ovvero l'azione in due diverse aree di gioco, già vista in videogame corsistici come Pitstop II o in arcade come Spy VS Spy — il famoso sistema Simulvision, che non ha niente a che fare con la casa di software di Carlà) è uno degli arcade più attesi qui in redazione. Soprattutto perché ci hanno parlato di alcuni alieni un tantino orribili nascosti qua e là per l'astronave, e a noi di TGM queste cose fanno salire l'adrenalina... a proposito, sapete che il titolo significa 'colui che ha paura di qualsiasi cosa sia aliena'? Beh, adesso lo sapete. Aspettatelo in tutti i maggiori formati (PC MS DOS compreso) sotto l'etichetta MicroStyle.

Oriental Games

Finalmente un simulatore sportivo... senza motori! Ne avevamo parlato a Giugno, ma visto che abbiamo ricevuto delle 'correzioni' eccovene una veloce descrizione. In questa simulazione di arti marziali che apparirà sotto l'etichetta Firebird saranno presenti quattro specialità di combattimento: Kung Fu, Hollywood Rules, Sumo Wrestling e Kendo. Oltre alla possibilità di partecipare ai mini incontri di sei round, potrete anche allenarvi contro il computer o un avversario umano. Solo dopo aver superato le mini gare relative alle quattro specialità, avrete la possibilità (non la sicurezza) di partecipare al torneo vero e proprio, nel quale combatterete contro 24 avversari in ognuno dei quattro mini incontri per l'aspirazione al titolo di 'Gran Maestro'. Oriental Games dovrebbe essere pronto per Settembre per tutti i formati, anche se era stato promesso per Agosto.



▲ *Dall'alto in basso:* Rainbow Warrior *(2 foto),* P-47 *e* Xenophone

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

Tower Of Babel

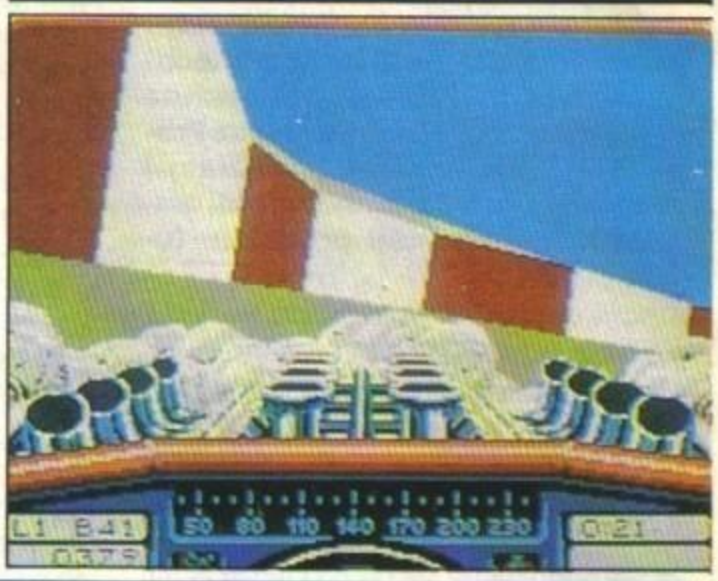
Dalla MicroStatus ecco uno stupendo rompicapo per Amiga ed ST: Tower Of Babel si svolge su una serie di 'Torri' visualizzate in 3D solido con delle rivoluzionarie tecniche di illuminazione e ombreggiatura e con poligoni traslucidi.

Il vostro compito è di controllare 3 ragni robotizzati ognuno dotato di diverse abilità — per esempio uno afferrerà gli oggetti mentre l'altro fulminerà i nemici. La complessità della torre determina il numero di ragni da voi controllati. Ogni ragno inizia il suo movimento ad un punto fissò e può essere controllato sia individualmente in tempo reale oppure programmato con una sequenza di istruzioni ed attivato separatamente o all'unisono con gli altri.

Il gioco vi permetterà di guardare attraverso gli occhi del ragno oppure di inquadrare la situazione da una serie di telecamere sistemate in vari punti della torre. Sarà quindi possibile cambiare la prospettiva di gioco in qualsiasi momento durante il gioco. I ragni interagiscono con una serie di droidi nemici creando così delle situazioni che voi dovrete risolvere. All'inizio tali 'problemi' potranno essere piuttosto semplici, ma col procedere del gioco diventeranno molto più impegnativi — richiedendo complesse sequenze di movimenti, bluff e sacrifici per essere risolti.

Naturalmente il gioco non sarebbe stato completo senza un 'editor' — e infatti alla MicroProse hanno pensato di inserire un construction kit che vi permette di creare le vostre Torri personali, sistemare diversi ostacoli e scegliere la posizione dei droidi nemici, etc.

Il programmatore di Towers Of Babel è Peter Cooke (autore fra l'altro di Tau Ceti e Academy), e grazie alla sua opera il gioco dovrebbe apparire per Amiga ed ST entro fine Settembre. **(In alto *Oriental Games*, a destra *Stunt Car Racer*)** ■



Made in France: INFOGRAMES

L'ormai celeberrima casa francese ha deciso di dare una svolta alla produzione di software, lanciando un paio di giochi diversi dalla sua consueta linea di software, ma intanto non mancano le produzioni a cui da sempre ci hanno abituato, avventure comprese, naturalmente. Vediamo assieme cosa ci aspetta questo autunno...

North and South

Descritto dalla Infogrames stessa come 'un gioco di strategia, deduzione e azione', con un'enfasi particolare sulla strategia, North and South non può che trattare della famosa Guerra Civile Americana del 1860: in questa versione digitale del conflitto fra sudisti e nordisti potrete prendere le redini dell'uno e dell'altro esercito, confrontandovi col computer stesso o con un amico/nemico.

Per incrementare il vostro esercito e potenziarlo sarete costretti a riscuotere delle tasse (arduo lavoro) sotto forma di oro che verrà poi trasportato attraverso i territori americani con dei treni. Naturalmente, il controllo di poche stazioni ferroviarie vi sarà di aiuto nella riscossione delle suddette tasse. Mettete assieme almeno cinque sacchi d'oro e potrete contare su un nuovo esercito, pronto a difendere la vostra bandiera e portarvi alla vittoria.

Gli elementi arcade si riferiscono naturalmente alle scene di combattimento, dove prendete il controllo di tre divisioni del vostro esercito: artiglieria, cavalleria e fanteria.

Naturalmente, i movimenti che le divisioni dovranno eseguire sono particolari e relative alle caratteristiche della divisione stessa. Ah, dimenticavo di avvertirvi: avrete a che fare anche con alcune bande di messicani molto agguerriti...

North and South dovrebbe apparire in Ottobre su ST, Amiga e PC.

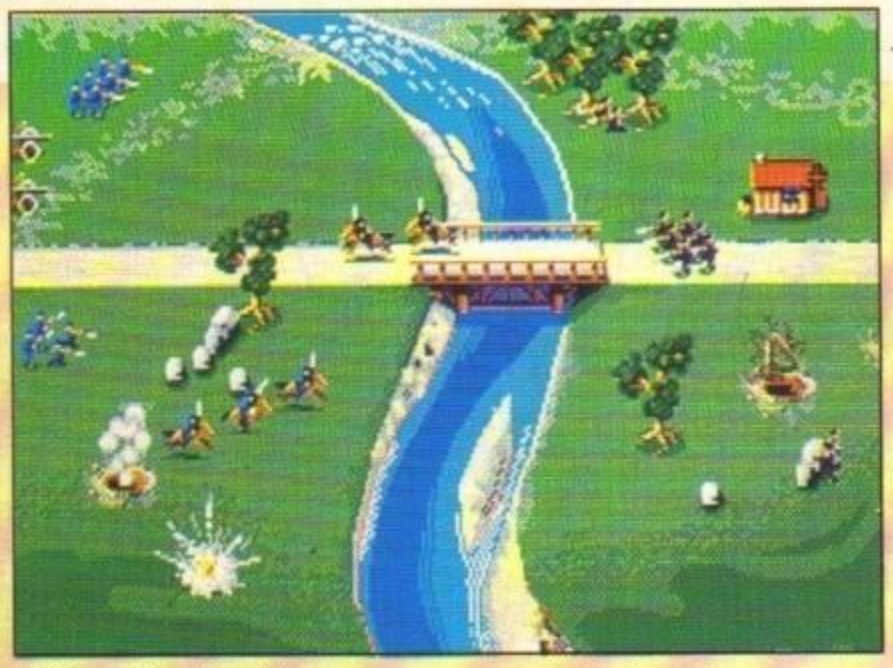
Iron Trackers

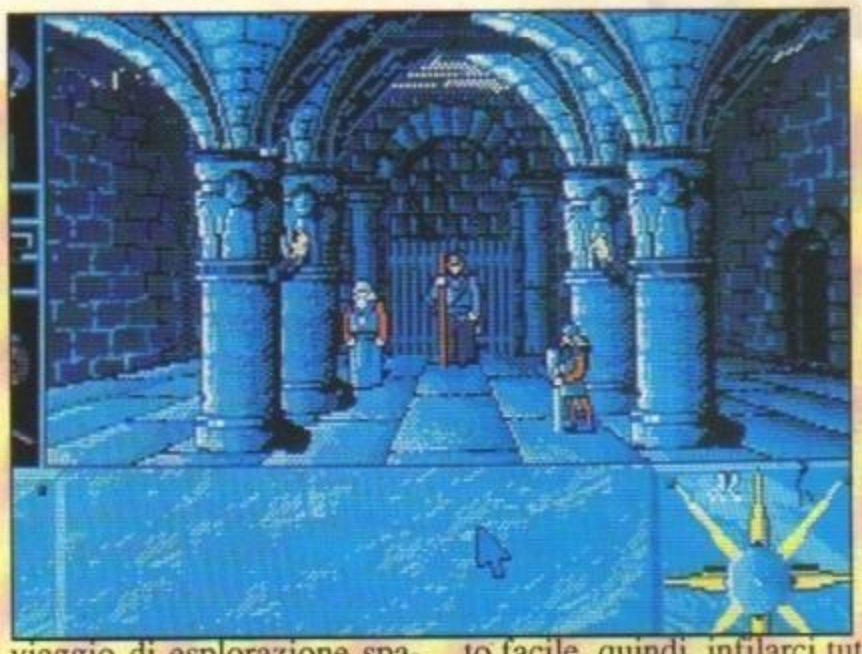
Di questo abbiamo già visto una pre-produzione diverso tempo fa, e l'atmosfera ci ha colpito molto: in Iron Trackers dovrete letteralmente correre per salvare la pelle! Il luogo sono le misteriose Iron Islands (Isole del Ferro, per chi non sa proprio niente d'Inglese), dove il padrone di quelle terre si cimenta nel suo sport preferito... la caccia all'uomo!

Tuttavia, per i vincitori ci sono grandiosi premi — e voi, armati di rassegnazione e anche un po' di terrore, vi offrite come volontari (è semplice, basterà entrare nel negozio e dire "Voglio una copia

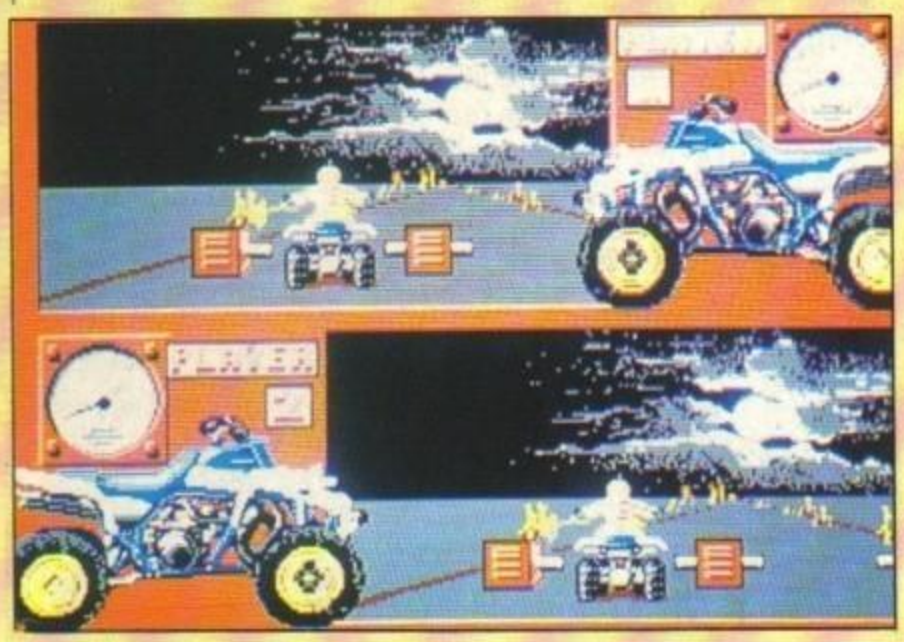
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





di Iron Trackers").
Prima della gara dovrete equipaggiarvi scegliendo fra diversi attributi dei quali bisognerà scegliere le proporzioni: desiderate una maggiore forza o velocità? E che tipo di arma sceglierete?
Lo schema di gara è apparentemente semplice: basta attraversare l'isola da una estremità all'altra — e niente regole! Lungo il percorso troverete anche dei mercanti che potranno fornirvi munizioni extra per la vostra arma, naturalmente.
Carico di atmosfera e di suspense, Iron Tracker dovrebbe essere reperibile nei negozi a Settembre nelle versioni ST e Amiga.



Tintin (On the Moon)

Lasciate da parte le vostre antipatie (se ne avete) per questo personaggio dei cartoni animati francesi, e sentite cosa ha da offrire il gioco a lui ispirato: siamo nel 1953, e fate parte dell'avamposto di un rivoluzionario viaggio di esplorazione spaziale (e non solo) — ai comandi di un razzo puntato verso la luna! Buona fortuna, Tintin! (Ehm, forse mi sto lasciando prendere la mano...)
Prima che possiate mettere piede sulla luna (un piccolo passo per l'uomo... ehm, scusa Stefano, mi è scappata!) dovrete pilotare il vostro mezzo spaziale attraverso tempeste di meteoriti, rendere vani i tentativi di sabotaggio della concorrenza, e in seguito portare a termine con successo un complesso procedimento di ingresso in orbita e allunaggio.
Una volta sul satellite, tenete d'occhio i vostri fedeli compagni Snowy (Milù?), Capitan Haddock, Professor Calculus (Tornasole?) e Woolf, l'ingegnere della base. Il malvagio Colonnello Boris cercherà di farli prigionieri uno ad uno, sabotando poi la nave ed impedendo così il vostro ritorno a terra (vaga sensazione di claustrofobia...).
La distribuzione di Tintin, con tutta la sua azione intergalattica mozzafiato, è prevista per questo autunno in tutte le versioni principali.

Drakkhen

Un'altra novità: il primo RPG della Infogrames, che porterà il titolo di Drakkhen, dimostrerà quanto i giochi di ruolo per computer siano sviluppati in Francia più che altrove. Per la sua realizzazione sono stati impiegati cinque dei migliori programmatori francesi, artisti e designer per un periodo di lavoro pari a un anno — non è stato facile, quindi, infilarci tutte quelle stanze, mostri ed incantesimi che dovrebbero farne un successo internazionale nel campo degli RPG. Tutti i possessori di ST, Amiga e PC restino in trepida attesa: fra poco sarà disponibile anche in Italia.

The Quest For The Time Bird

Anche di questo abbiamo avuto una pre-release, quando ancora portava il titolo originale (La Quéte pour l'Oiseau du Temp, se il mio scarso Francese non m'inganna). Come in Passengers On The Wind (i programmatori sono gli stessi) anche qui si tratta di una conversione da fumetto, e di un fumetto che ha ricevuto parecchi riconoscimenti.
La storia si svolge sul pianeta Akbar, dove maghi, streghe e draghi sono cosa di ogni giorno, e i tre personaggi del gioco sono un cavaliere, una principessa-strega e un 'straniero' — tutti con lo stesso obiettivo: ritrovare la Conche Of Time e strapparla dalle manacce del mostruoso Ramor. Il gioco dovrebbe essere già pronto nelle versioni ST, Amiga e PC mentre leggete queste righe. ■

(Le foto di qesta pagina, partendo da quella a sinistra in basso e procedendo in senso orario: *The Quest For The Time Bird*, *Iron Trackers*, *North And South* e *Drakkhen*; la foto della pagina precedente è *Tin Tin On The Moon*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

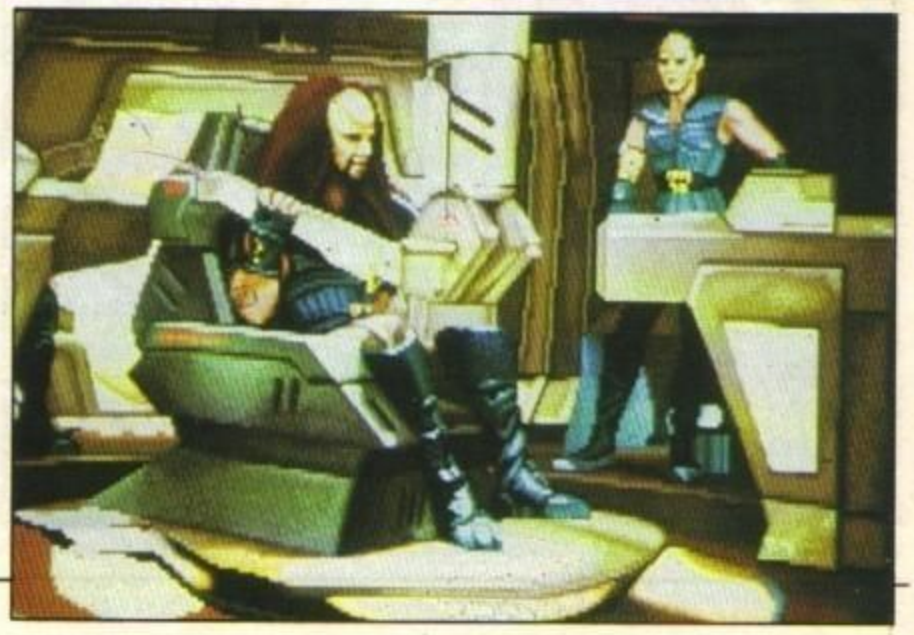
CES - Tutto il software minuto per minuto

Dal nostro inviato Marshal M. Rosenthal

Con un 'inviato' attivo come Marshal M Rosenthal e tutti gli altri contatti allacciati con gli USA via telefono e via Modem, non potevamo tralasciare di mettervi al corrente di tutti i titoli prodotti ultimamente o in produzione negli States — ovviamente quelli presentati al favoloso Consumer Electronic Show di Chicago...

Pronti? Bene, allora tenetevi forte, perché di roba ce n'era davvero tanta, al CES. La Epyx presentava *California Games II* (foto in basso a destra), nel quale è possibile partecipare a quattro avvenimenti sportivi: bodyboarding, jet skiing, skateboarding e snowboarding... inutile tradurre, vero?
Un numero minore di avvenimenti significa molta più azione in ognuno di essi, se ci pensate.
La SSI mostrava immagini di *Curse Of The Azure Bonds* (sul prossimo numero cercheremo di recensirlo), il seguito di *Pool Of Radiance* — ve ne abbiamo mostrato una foto della versione MS DOS sullo scorso numero, ricordate? E per calarsi nel futuro la SSI ha fatto 'girare' anche Star Command, un RPG di stampo fantascientifico... molti di voi lo aspettavano da tempo, dopo *Mars Saga*...
C'era poi in visione *Dragon Force* della Interstel, che vi mette alla guida di un gruppo di sette uomini, una squadra speciale che combatte il crimine in tutto il mondo.
Anche nello stand Mastertronic non mancavano le novità, soprattutto nella loro serie Megagames — giochi per Amiga dotati della stessa grafica, animazione e sonoro delle relative versioni per sala giochi (e tutti funzionanti esclusivamente con 1Mbyte). Il primo ad apparire sarà *Davis's World Trophy Soccer*, seguito da *Magic Johnson's Basketball*. Ma quello che il nostro Marshal aspetta più trepidamente — almeno così ci ha detto — è *New York Warriors*.
Il miglior prodotto presentato dalla Mediagenic, *Arthur — The Quest For Excalibur*, è intanto arrivato qui in redazione direttamente dalla sede anglosassone della software house, e potrete godervene la splendida recensione su questo stesso numero.
La Microillusions intanto sembrava in pieno clima di cartoni animati della Hanna-Barbera: versioni di *Scooby Doo*, *The Jetsons* e (non ci crederete) *The Flintstones*, facevano la loro bella apparizione sui monitor in sequenze divertentissime.
Fra gli altri *Johnny Quest*, che all'elemento avventuroso mescola azione e mistero in quantità. Unitevi a Johnny e Hadji (e non dimenticate Bandit, naturalmente) nella loro ricerca della Scheggia di Paradiso. Alle sequenze tipicamente d'avventura fatte di semplice testo si mescolavano sezioni arcade di combattimento, controllo tramite icone e tutti i personaggi del cartone animato.
Nel reparto americano dell'Activision bollevano grandi cose. *Tongue Of The Fatman* è un combattimento corpo a corpo futuristico con tocchi umoristici — e l'animazione dei personaggi che a volte sconfina nell'osceno. Forme di vita umane e aliene di ogni tipo si affrontano senza esclusione di colpi. E non mancava nello stand il tanto atteso *Ghostbusters II*, in cui alla guida della cara vecchia Ectomobile vi aggirate per New York alla ricerca di fantasmi da spiaccicare... e stavolta è quasi tutta azione, e quasi niente strategia!
Die Hard non è da meno in fatto di azione, ma gli avversari da combattere sono in questo caso tutti umani. La storia? Beh, indossate la divisa di un onesto piedipiatti di New York, mettetelo in una situazione in cui sua moglie è tenuta in ostaggio — insieme ad altri innocenti — in un grattacielo da un gruppo di terroristi... ed otterrete lo spin-off del film, con immagini digitalizzate che fanno da collegamento fra una sequenza arcade e l'altra. Riuscirete a fermare i terroristi in tempo?
E nemmeno la Mindscape si è lasciata sfuggire l'occasione di sfruttare una licenza cinematografica: Marshal è riuscito a vedere alcuni minuti di *Star Trek V* — ancora in fase di sviluppo. Il gioco promette grafica solida tridimensionale, avventura di testo e d'azione, oltre a tutti i personaggi dello spettacolo televisivo e dell'ultimo film della serie.
Figuriamoci se poteva mancare la MicroProse, col suo enorme stand/auditorium. *F-15 Strike Eagle 2* è quasi completato, e dovrebbe contenere molta più azione e meno strategia del primo, con un sistema di aiuti intelligente per rendere il volo e il combattimento molto più agevoli. I nemici reagiscono, come sempre, in modo intelligente (aargh), e i duelli aerei si svolgono in quattro zone del mondo: Libia, Golfo Persico, Vietnam e Medio Oriente.

Beh, è ora di chiusura — lo show sta terminando, e il nostro Marshal M Rosenthal ha fatto un egregio lavoro... ■



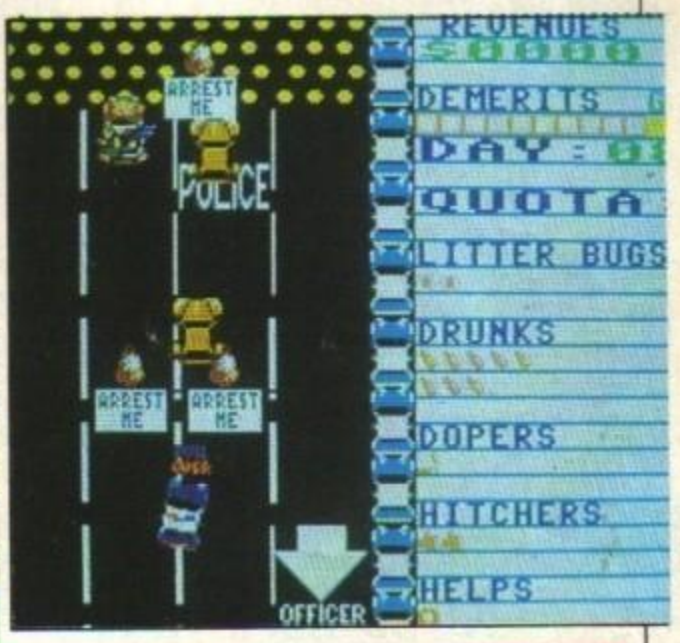
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... li stiamo ancora aspettando ... (ovvero alcuni dei giochi 'promessi')

I titoli presi in esame nelle anticipazioni dei numeri scorsi non sono stati, ovviamente, pubblicati tutti: qui di seguito trovate una carrellata di nuove immagini — tanto per consolarvi nell'attesa — fra quelle che siamo riusciti a reperire e, quando capita, qualche notizia recente sugli sviluppi... sembra che la pazienza sia la virtù più preziosa non solo fra i programmatori...

A sinistra: in alto, *Kaiden Garth*, in basso *Strider*. A destra: in alto, *F-16 Combat Pilot* per Amiga, in basso *APB*. Nelle due foto piccole, superiore e inferiore rispettivamente, *Action Fighter* per ST e *Vette*.



Ultimissime dalla HEWSON (Onslaught)

La software house che ci ha portato titoli come Cybernoid I & II, Nebulus, Zynaps ed Eliminator, ha appena annunciato la pubblicazione di un arcade tutto risse e spargimenti di sangue che dovrebbe saziare gli amanti dell'ultraviolenza digitale ma anche tutti gli altri. Vediamo assieme di cosa si tratta...

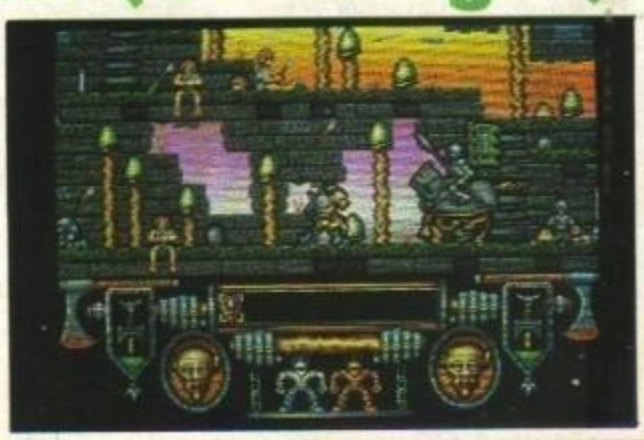
Onslaught

Programmato da Chris Hinsley e Nigel Browjohn (che hanno lavorato a titoli come Custodian e Verminator), Onslaught promette di scioccare tutti i possessori di Amiga ed ST con una valanga di scontri medioevali computerizzati. Ambientato infatti ai tempi dei cavalieri e di guerrieri assetati di sangue, vi fa vestire l'armatura di un vero giustiziere dei tempi andati, con lo scopo di distruggere le orde di 'cattivi' che stanno facendo a pezzi il regno, dopodiché non vi resterà che prendere il controllo di tutto il territorio (modesto, eh?).

L'intero gioco è distribuito su una superficie che comprende dieci regni (ognuno formato da 256 'locazioni'), attraverso i quali vi potrete muovere in pieno stile RPG, affrontando numerosi tipi di terreno (alcuni richiederanno il possesso di un talismano), cavalieri, cannoni, culti e mostruosità varie.

Avrete anche da fronteggiare una serie di 'morti viventi' coi quali bisognerà usare molta precauzione — soprattutto con il Dark Rider (Cavaliere Oscuro). E potrebbe anche accadere di dover sostenere dei veri e propri duelli mentali con quattro diversi avversari ognuno più potente dell'altro. Ed esiste persino il rischio di vedere ribellarsi un territorio che avevate già sottomesso.

Onslaught si presenta come una vera avventura epica (senza contare la possibilità di poter creare e salvare su disco dei regni 'personalizzati') — e con queste premesse sarà difficile aspettare fino a Novembre per poterlo provare.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE CON TRADUZIONE IN ITALIANO

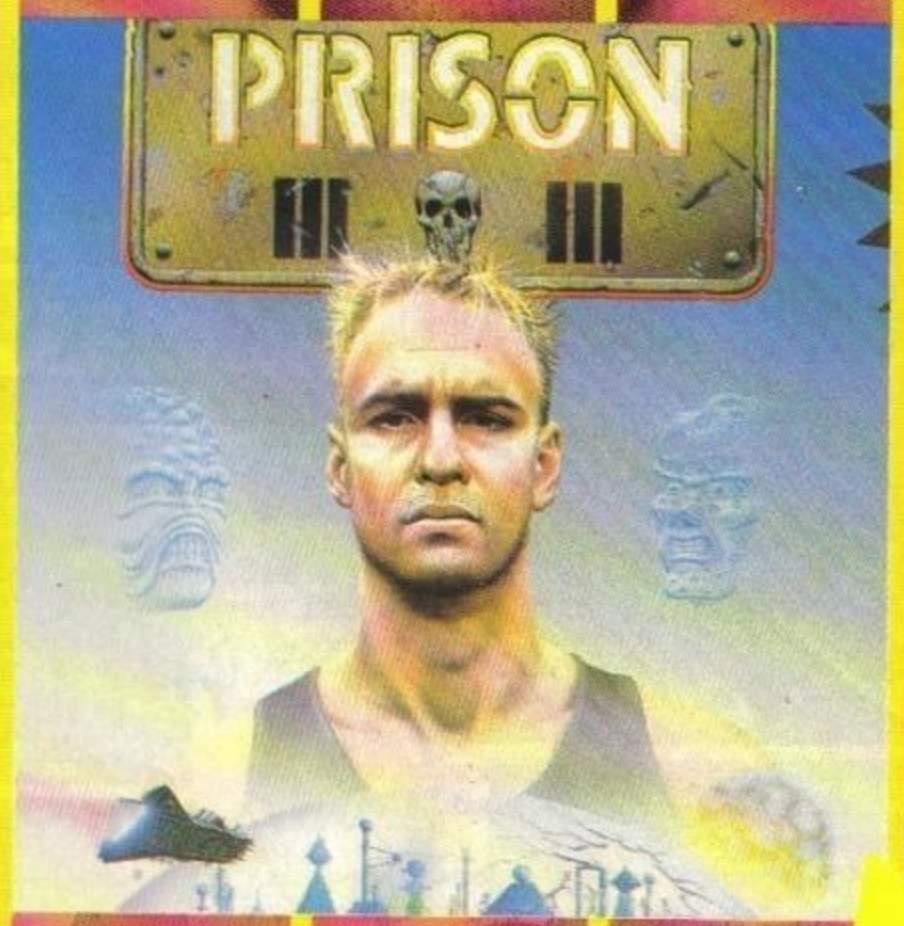
ANNO I 1
MAGGIO 1989
LIRE 13.500

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

La Nuova Rivista con Dischetto

Dettagliate istruzioni in italiano



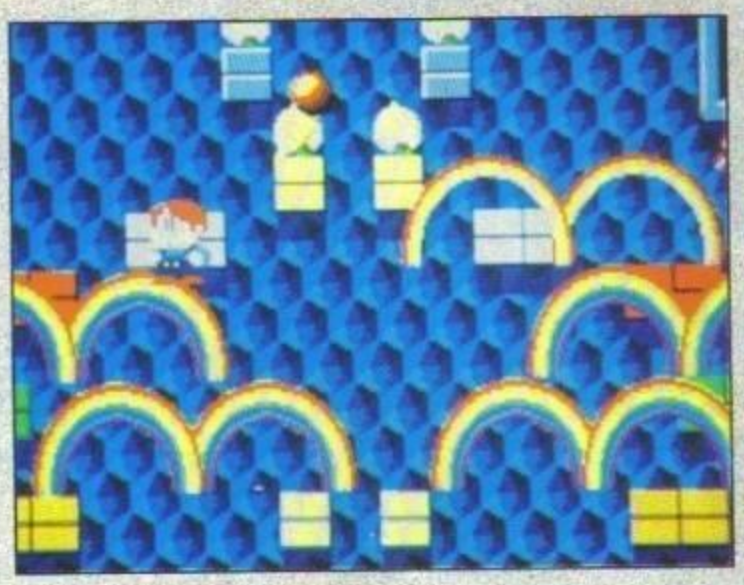
IN VENDITA IN EDICOLA O VERSANDO L. 13.500 sul c/c postale n°54562202 intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. Via della Spiga,20 - 20

PRISON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

Arthur	[L.n.p.]	53
Astaroth	[L.n.p.]	26
Barbarian II	[L.n.p.]	39
Castle Warrior	[L.n.p.]	37
Dominator	[L.n.p.]	43
Falcon Miss. Disk	[L.n.p.]	44
Fiendish Freddy's...	[L.n.p.]	30
Garfield - Winter's Tail	[L.n.p.]	42
G.P. Circuit	[L.n.p.]	39
Gemini Wings	[L.n.p.]	36
Indiana Jones AtlC	[L.n.p.]	46
Jaws	[L.n.p.]	46
Kult (Temple Of...)	[L.n.p.]	48
Licence To Kill	[L.n.p.]	33
New Zealand Story	[L.n.p.]	28
Paperboy	[L.n.p.]	45
Personal Nightmare	[L.n.p.]	55
Rainbow Islands	[L.n.p.]	29
Red Heat	[L.n.p.]	44
Rick Dangerous	[L.n.p.]	38
S.E.U.C.K.	[L.n.p.]	50
Sleepings Gods Lie	[L.n.p.]	32
Test Drive II (The Duel)	[L.n.p.]	40
The Champ	[L.n.p.]	35
The Story So far	[L.n.p.]	31
Total Eclipse	[L.n.p.]	47
Xybots	[L.n.p.]	34

ATARI ST:

Astaroth	[L.n.p.]	26
Garfield - Winter's Tail	[L.n.p.]	42
Gemini Wings	[L.n.p.]	36
Indiana Jones AtlC	[L.n.p.]	46
Jaws	[L.n.p.]	46
Kult (Temple Of...)	[L.n.p.]	48
Licence To Kill	[L.n.p.]	33
Mr Heli	[L.n.p.]	31
Rick Dangerous	[L.n.p.]	38
Sleepings Gods Lie	[L.n.p.]	32
The Story So far	[L.n.p.]	31
Total Eclipse	[L.n.p.]	47
Xybots	[L.n.p.]	34

PC MS DOS:

Kult (Temple Of...)	[L.n.p.]	48

N.B. Ci scusiamo per la mancanza di titoli dedicati al PC e di prezzi per tutte le versioni, ma entrambi sono dovuti alla irreperibilità delle persone interessate nel periodo estivo.
Gli utenti MS DOS troveranno comunque molte anticipazioni di giochi per le loro macchine nello spazio dedicato alle Preview.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hewson's

ASTAROTH

Un'antica leggenda sull'Angelo della Morte è sempre stata utilizzata come storiellina per spaventare i bambini capricciosi e nulla più. Ma da qualche tempo, in una lontana e isolata collina, strani ed oscuri rumori non lasciano presagire nulla di buono.

Gli animali impazziscono improvvisamente, la gente, da sana, si trasforma in mostri stupidi e deformi e tutto questo non fa altro che aumentare il cattivo presagio. Ma non si tratta di una semplice superstizione o di una incredibile coincidenza di fatti, il freddo che oramai ha avvolto la collina e le nebbie basse e persistenti, danno la certezza di ciò che nessuno osava nemmeno pensare, Astaroth, l'Angelo della Morte si è svegliata! Le nubi scure che appaiono all'orizzonte e persino il sole tiepido accompagnano l'ormai imminente Caos. Questa volta pare proprio che l'Angelo della Morte desideri mietere molte anime prima di ritornare al suo sonno profondo. Ed è in questo Caos che appare all'orizzonte Ozymandias (Voi tanto per cambiare!) un avventuriero dalla grande reputazione ma dal passato abbastanza oscuro. Con il mondo avvolto in un turbinio da Inferno Dantesco, indossate il mantello del salvatore ed entrate nella cripta di Astaroth. Questa non è però una semplice camera funeraria, ma un labirinto di catacombe che penetrano nelle viscere della terra. Al centro esatto del quale giace Astaroth, ma non è da sola nel suo regno di tenebre, a sua protezione l'Angelo della Morte ha posto molte creature minori che popolano le 256 stanze. Troverete pipistrelli, teschi volanti, gocce di acido, arpie, mostruosità acquatiche e molti altri esseri poco piacevoli. Se Ozymandias tocca una di queste creature perde un poco della sua lucidità mentale, e se il contatto dura a lungo allora perderà una delle 5 vite a sua disposizione. Alcune stanze però come in ogni buon gioco, oltre a contenere mostruosità assortite, contengono anche delle giare nelle quali è contenuto il Potere della Mente, incantesimi e gli strumenti per distruggere Astaroth. Assorbendoli nella propria mente, Ozymandias, può utilizzare i nuovi poteri per distruggere le creature malefiche delle varie stanze e per poter passare gli ostacoli che gli sbarrano la strada verso Astaroth. In ogni livello dovrete cercare un teletrasportatore che vi permetterà di raggiungere la porta del livello successivo. Ogni progresso che riuscirete a far compiere al nostro magico eroe verrà salvato, in modo che possiate riprendere il gioco dall'ultimo teletrasportatore utilizzato. Il Potere più utile da trovare fin dall'inizio, è il potere della levitazione senza il quale non potrete mai risalire dalle stanze più profonde. Analogamente, senza il potere della trasmigrazione non potrete utilizzare i Teletrasportatori. Ma è con i Poteri offensivi che potrete avere una possibilità di lottare, ed una volta conquistati andare ad affrontare i tre Guardiani — Una Sfinge, una Hidra a tre teste e un demone di nome Marilith. Ma solo quando il nostro eroe possiederà tutti e nove i poteri potrà affrontare l'Angelo Nero della Morte nella sua furia.

■ Tr. M. Galardi

I POTERI MENTALI

Telecinesi: Sposta gli oggetti col pensiero
Pirocinesi: Crea il fuoco dal nulla
Telepatia: Legge il pensiero altrui
Fisiomorfosi: Modifica la forma del proprio corpo
Levitazione: Sconfigge la legge di gravità
Trasmigrazione: Viaggio iperspaziale
Criocinesi: Paralizza (congela) gli oggetti
Visione Notturna: Vede nel buio
Meditazione: Rilassa il corpo e recupera le energie

Amiga

Non c'è motivo di negare che posso sempre essere influenzato da una buona grafica, specialmente quando la grafica è buona come questa. Sprite molto colorati che insieme a una colonna sonora davvero bellissima, creano una meravigliosa atmosfera che vi metterà la voglia di giocare. All'inizio, ad essere sinceri, il gioco stenta un po' a prendervi — correte in giro, distruggete i soliti cattivi ecc... — ma una volta collezionati i Poteri, il gioco prende veramente il volo! Congratulazioni quindi alla Hewson per aver portato "nuova vita" (con l'Angelo della Morte, ah! ah!) negli Arcade Adventure con questa splendida realizzazione a 16-bit.

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

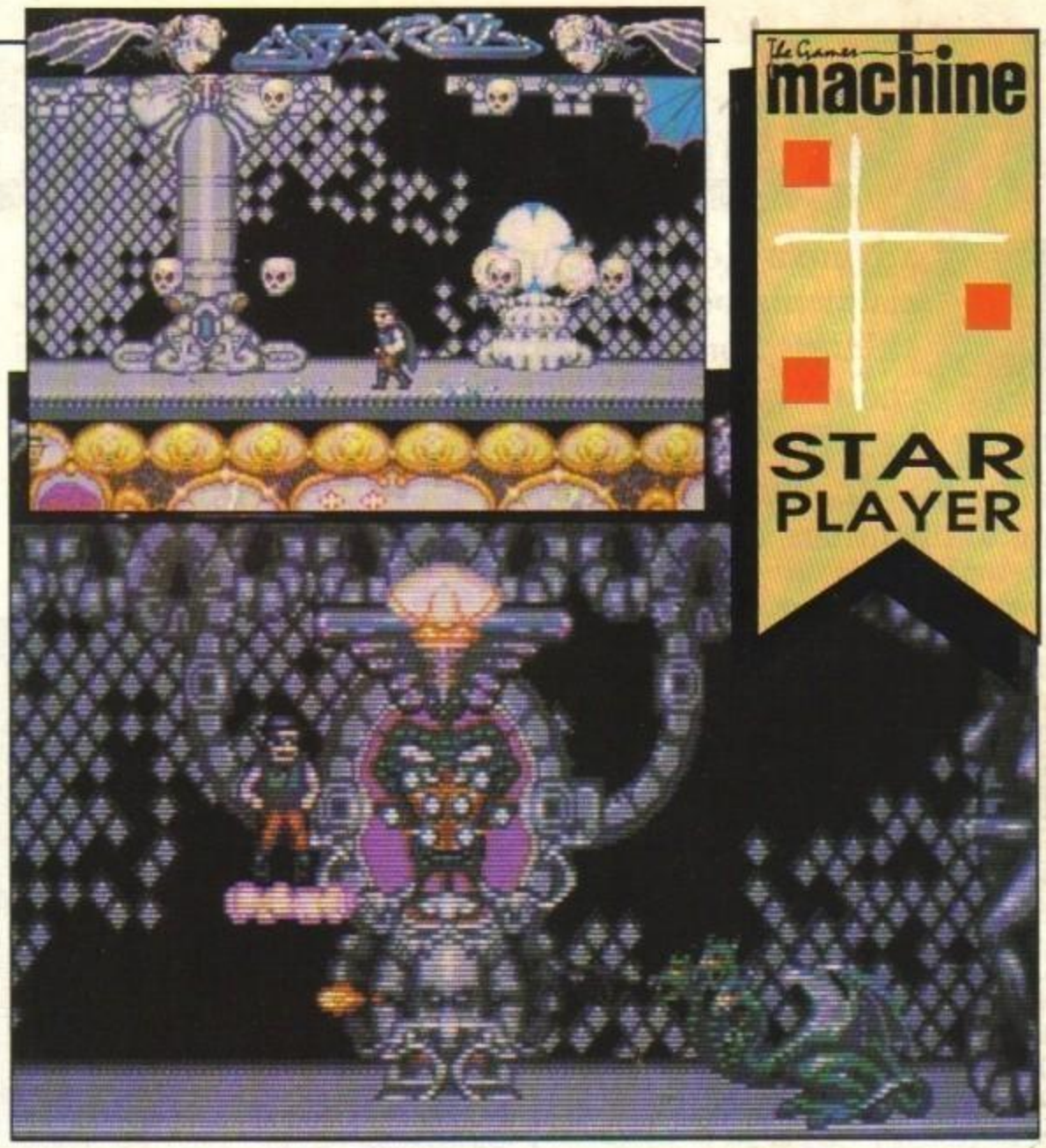
ALTRE VERSIONI

Non è stata annunciata una versione per PC, almeno per ora.

ST

Graficamente Astaroth è mostruoso (in senso buono, naturalmente). Ozymandias è un personaggio molto ben definito e si muove bene (forse è solo un po' più 'tappo' che sull'Amiga), e gli scagnozzi di Astaroth portano avanti bene il loro lavoro (contribuendo ad alzare il livello di difficoltà del gioco). Un po' deludente, per alcuni, la colonna sonora, che avrebbe forse voluto essere ricca d'atmosfera ma non ci riesce molto bene.

Globale 84%



CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:

✔ Commodore C64 Lire **290.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 229.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Ocean's New Zealand Story

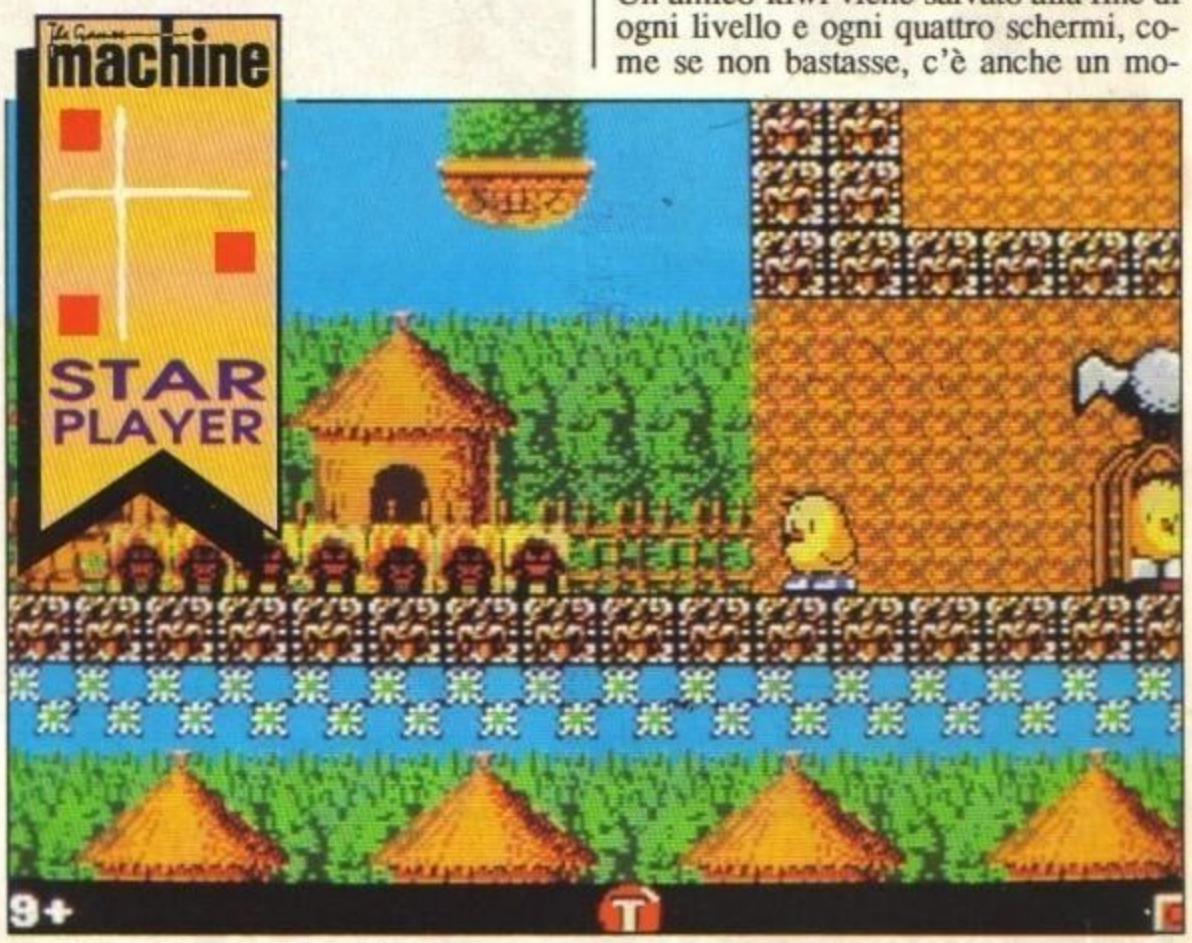
La **Nuova Zelanda** è un bel posto dove vivere, specialmente per **Tiki** e i suoi amici nello zoo di **Auckland**. Sono tutti dei kiwi, simpaticissimi uccelli che non farebbero male ad una mosca. Sfortunatamente il cattivo locale — una foca psicopatica con un forte appetito per i kiwi (non il frutto, l'animale) — ha intenzione di disturbare la loro pace.

Quando Tusk Features (questo il nome della foca) rapisce Tiki e i suoi amici dallo zoo a notte fonda, Tiki riesce fortunatamente a fuggire. E quale posto migliore di Auckland per iniziare la ricerca dei suoi compagni, armato di un'arco e una quantità infinita di frecce con cui uccidere i cattivi che infestano ogni livello. Questi sono creature diverse come lumache, rane, pinguini e bambole cinesi. Alcune corrono sulle proprie gambe (due o quattro), altre vanno in giro su uno dei molti mezzi di trasporto (tutto dai palloni ai dischi volanti).

Mentre Tiki salta di piattaforma in piattaforma per le locazioni, spesso i cattivi lasciano dietro di loro dei frutti (punti bonus), o una varietà di oggetti tra cui laser, bombe e palle di fuoco oltre a una sveglia che paralizza i cattivi per pochi secondi. Sebbene i kiwi non possano volare, Tiki indossa un paio di scarpe da ginnastica che gli permettono di saltare e rimbalzare ovunque. Spesso, comunque, le strade senza uscita pongono un problema che può essere risolto "rubando" un pallone ad una creatura volante, facendo un po' di nuoto subacqueo, ma le creature che infestano gli specchi d'acqua non sono meno pericolose di quelle terrestri, anzi. State attenti anche al livello dell'ossigeno, restate sott'acqua per troppo tempo e vedrete il povero kiwi sbattere le sue piccole ali nel tentativo di raggiungere l'aria fresca. Un amico-kiwi viene salvato alla fine di ogni livello e ogni quattro schermi, come se non bastasse, c'è anche un mostro-di-fine-zona da affrontare, in realtà uno degli scagnozzi più agguerriti della foca.

Sin da quando è arrivato *New Zealand Story* qui in Redazione c'è stato un continuo movimento, con tutti i miei colleghi che lottavano strenuamente per poter fare un'altra partita. Potrebbe sembrare un altro semplice platform-game, ma la grafica eccellente e la simpatica musichetta (anche se non identica a quella del coin-op) insieme al compulsivo schema di gioco rende questo gioco un elemento di prima categoria nella vostra collezione di software.

■ TR. A.J.



con le buone o con le cattive, e sorvolare l'ostacolo.

Gli ostacoli acquatici vengono superati

Amiga

Dopo esservi ripresi dallo shock di aver visto un orsetto volante con gli occhiali da sole e altre non meno strane creature, l'altissima giocabilità non vi lascerà più andare fin quando non avrete finito il gioco. E' eccezionale, convertito da professionisti e (quasi) identico all'originale. C'è chi non si accontenta mai delle conversioni da coin-op e che afferma che solo Arkanoid è identico all'originale, ma io non sono uno di quelli. A me TNZS è piaciuto da subito, anche se il mio è un caso particolare. Mi piacciono da morire i giochi con la cosidetta grafica "rotonta" (tipica giapponese) e impazzisco per i platform game che non siano monotoni come Bubble Bobble (monotono Bubble Bobble? A morte!), quindi questo gioco doveva piacermi per forza. Come se non bastasse, è realizzato benissimo, la grafica è praticamente uguale al coin-op e soltanto la musichetta di sottofondo lascia un po' a desiderare. Ma non possiamo lamentarci, il gioco dopo tutto è stato ideato per essere convertito su ST e quindi non sfrutta al massimo le capacità di Amiga, ma ormai ci siamo abituati, vero?!? Sinceramente non riesco a trovare un motivo per cui non doveste comprare questo gioco, se vi piaceva il coin-op non potete assolutamente farvelo sfuggire, se non avete mai sentito parlare di Tiki e Co., questa è l'occasione buona per incontrarli.

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Firebird's

Rainbow Islands

Finalmente sono arrivati! Bub & Bob, reduci dello strepitoso successo di Bubble Bobble sono arrivati su Amiga nella loro seconda incarnazione.

Rainbow Islands infatti è il seguito ideale di *Bubble Bobble*: dopo aver liberato i loro genitori Bub e Bob hanno costruito le Rainbow Islands, un luogo perennemente soleggiato e allegro per vivere in pace. Tutta via, il loro arcinemico Barone Von Blubba è sulle loro tracce e un brutto giorno invade le Rainbow Islands prendendo tutti prigionieri. Gli unici che scampano sono Bub e Bob (ora in forma umana), decisi più che ma a capovolgere la situazione.

Il gioco comincia con uno dei due personaggi alla base di un quadro a scorrimento verticale: da lì si comincia una vera e propria scalata verso il temibile Von Blubba. Per arrivare in cima a ogni quadro Bub e Bob oltre a saltare possono generare degli arcobaleni che possono essere usati come ponti e come armi. Infatti se colpite un cattivone con l'arcobaleno riceverete un bonus: cosa sia dipende da come vi siete comportati. Mi spiego: se colpite il nemico con l'arcobaleno mentre si genera riceverete un frutto (o anche un ortaggio) che vale punti, se fate cadere l'arco saltandoci sopra e colpite il nemico riceverete un oggetto che può essere un paio di scarpe (velocità) un vaso rosso o arancio (arcobaleno doppio e triplo o arcobaleno rapido), oggettistica varia o un diamante. Se raccogliete tutti e sette i diamanti (rosso, arancio, giallo, verde, azzurro, blu, viola) riceverete una vita extra e ucciso il mostro di fine isola avrete la possibilità di raccogliere un bel diamantone da centomila punti. Se li raccogliete in fila oltre alla vita, arrivati al mostro noterete una porta: entrateci e avrete la possibilità di raccogliere il diamantone e un altro oggetto. Se in tutte e sette le isole collezionate il diamantone appariranno altre tre isole nelle quali dovrete raccogliere tre specchi d'argento per poi... beh, vi devo dire tutto io?

Scherzi a parte, *Rainbow Islands* è una delle migliori conversioni mai viste: tutto è praticamente identico alla versione da sala e il paragone è nettamente favorevole. La giocabilità raggiunge livelli a dir poco galattici e la combinazione rotondo-carinoso-azione fa di *Rainbow Islands* il top dei giochi del suo genere. Ora lasciatemi in pace: devo andare a giocare.

The Games machine

TOP SCORE

Amiga

Globale 96%

CERCHIAMO GIOVANI VERAMENTE ESPERTI
di Commodore 64, Amiga 500 e loro periferiche

per dimostrazione natalizia presso Grandi Magazzini in tutta Italia.

Richiediamo:
- **Minimo 18 anni compiuti**
- **Disponibilità a tempo pieno dal 15 Novembre a Natale**
- **Attitudine al contatto col pubblico**

Offriamo:
- **Ottimo compenso + incentivo**

Inviare offerta di collaborazione specificando: dati anagrafici, titolo di studio, precedenti analoghe esperienze, grado di conoscenza di C64 e Amiga 500, disponibilità mezzo proprio, ecc. a

GRA.DI S.r.l. • P.le Dateo, 6 • 20129 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mindscape's

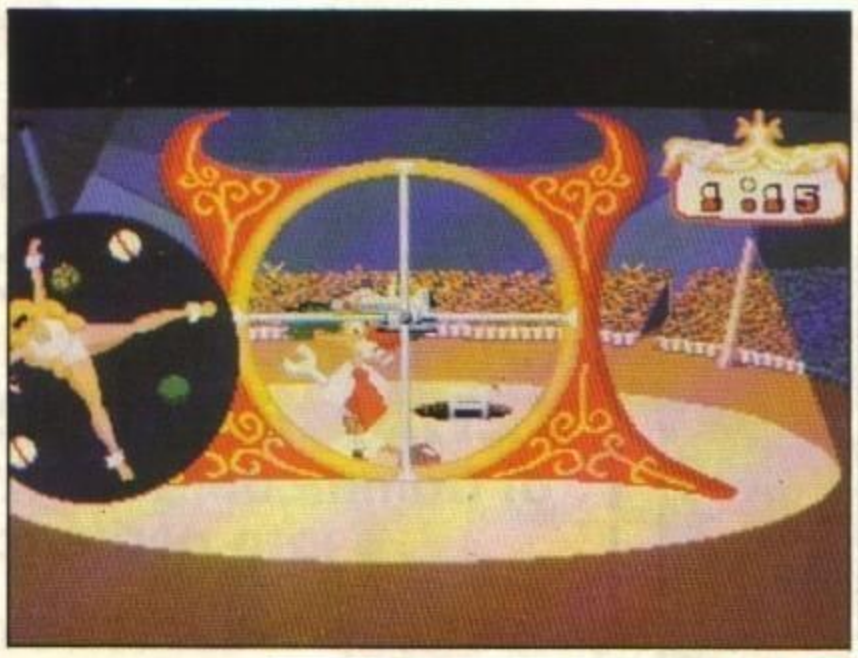
FIENDISH FREDDY'S Big Top O' Fun

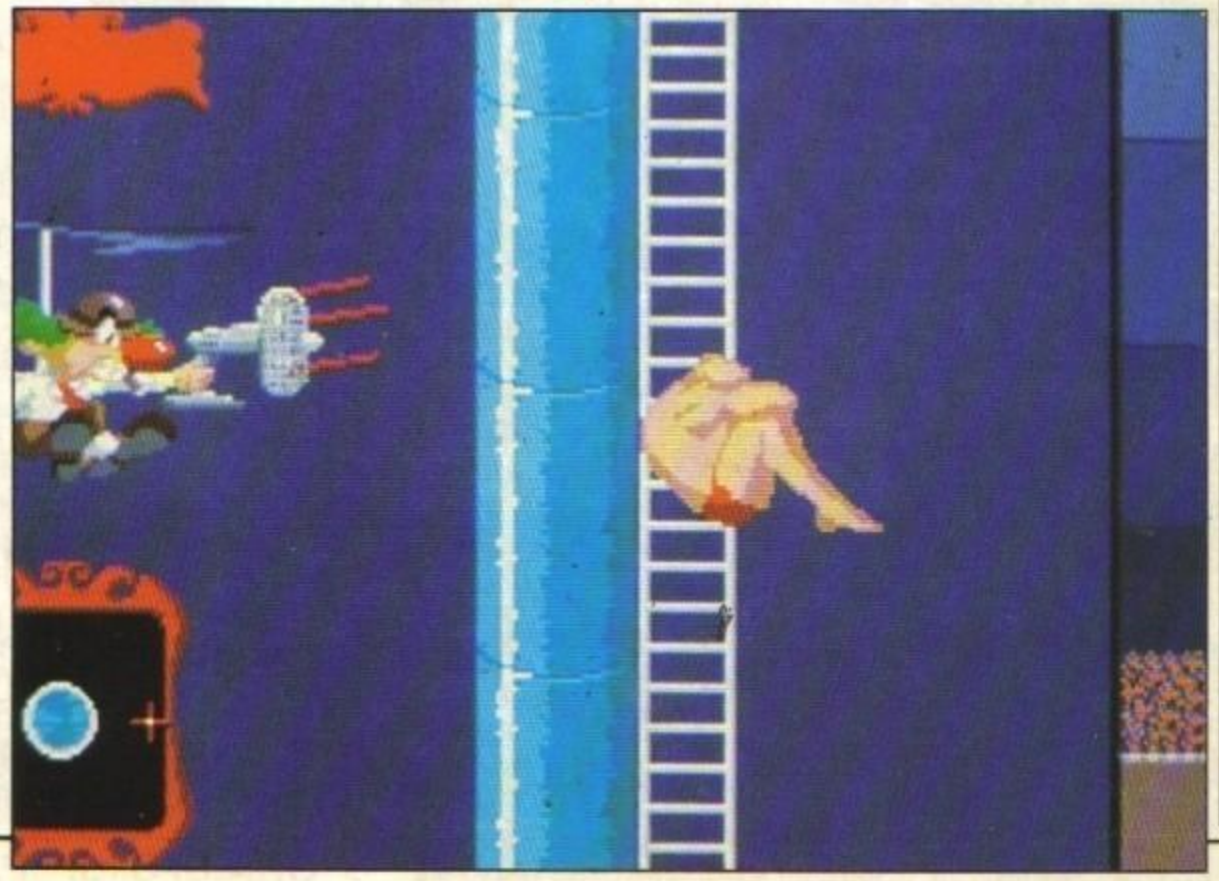
The Gamer machine

STAR PLAYER

Il vostro obbiettivo è di diventare una star del circo, sbalordire una squadra di giudici e fare in modo di ottenere il massimo del punteggio in sei eventi circensi. Il tutto per recuperare la somma di ben diecimila dollari necessari a salvare il circo di un vostro amico.
A sforzarsi per vedere gli eventi eseguire voi, piuttosto che viceversa, è l'ingnobile, diabolico e pazzo Mr. Fiendish Freddy, un dispettoso clown i cui tentavivi di assassinio farebbero morire dalle risate tutti... tranne voi, già destinati a fare il giocoliere con la dinamite, cadere da grande altezza, o cadere dal trapezio che è stato misteriosamente (?) tagliato.
Fino a cinque giocatori possono prendere parte al gioco, a turni, e tutti gli eventi possono essere giocati in modo pratica. Il primo evento è il grande tuffo, dovete tuffarvi da una incredibilmente alta piattaforma in un incredibilmente piccolo recipiente d'acqua. Sopravvivete a questo e dovrete tuffarvi sempre più in alto e in recipienti sempre più piccoli come una tazzina da the e persino un incudine (?). Mentre vi tuffate dovete agitare il joystick per rallentare la caduta, e mettervi in posa da Yoga o da King Tut, e rimanere sul bersaglio per l'atterraggio (con Freddy che cercherà di mandarvi fuori pista). Mancate il recipiente d'acqua e quella sarà la fine della vostra carriera come tuffatore!
L'evento successivo è fare il giocoliere su un monociclo. Un collaboratore vi lancia gli oggetti selezionando la mano destra (col FIRE) e premendo in su per laciare. Mentre voi state eseguendo il vostro evento può apparire Freddy laciandovi delle bombe per un finale spettacolare! Dopo essere stati inceneriti da Freddy potete liberarvi di lui sul trapezio.
Questo evento è una questione di tempi, per acchiappare l'oscillante trapezio successivo dovete cercare di afferrarlo con la massima sicurezza per far sembrare che sia riuscito tutto bene anche se lo mancate.
Dopo la paura dell'altezza c'è la paura del sangue, con voi nella parte del lanciatore di coltelli, mettendo in pericolo la vita di una biondona tutta curve legata ad una tavolta rotante con coloratissimi palloncini che voi dovete far scoppiare.
Fiendish Freddy lancia dei fumogeni per oscurare la vostra vista mentre passa il tempo e finiscono i coltelli.
Una questione di bilanciamento è il cuore del prossimo evento — la camminata sulla fune. Premete in su per andare avanti, e destra/sinistra per usare il bastone come bilanciamento. Metteteci troppo e Freddy vi blasterà con una palla di cannone.
L'ultimo evento è la pallottola umana. Per prima cosa dovrete piazzare la rete di sicurezza basandovi su quanta polvere da sparo è stata messa nel cannone. Una volta fatto questo il cannone inizierà a cadere, dovrete premere FIRE al corretto angolo o prenderete la strada più veloce per la Cina.

■ Tr. A.J.





http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elite's The Story So Far

Compilation mon amour! Che bella invenzione queste raccolte, pensate che meraviglia: anche gli Amighisti neofiti potranno godersi giochi indimenticabili come *Beyond the Ice Palace*, *Buggy Boy*, *Ikari Warriors* e *Battleship* tutti in una volta sola. Certo che con la scusa di riproporre questi pezzi di storia le Software House riescono a vendere anche giochi che a loro tempo di successo ne avevano visto pochino. Comunque in questo Vol.1 a tenere alta la giocabilità abbiamo senza ombra di dubbio il grande Buggy, chi non se lo ricorda? Qualcuno lo sta ancora giocando al Bar o in alcune sale giochi e prova le stesse identiche emozioni nel battere ogni record sui vari e intricati percorsi che provammo quando la macchina saltellante uscì. Ricordiamo che B.B. nella versione proposta (Amiga) è in tutto e per tutto uguale al fratello Arcade. Per alcuni è addirittura più giocabile. Meglio così. La vostra Dune Buggy dovrà scegliere uno fra i 5 percorsi possibili, prendere bandierine, passare attraverso porte bonus, saltare sui tronchi e correre su due ruote.

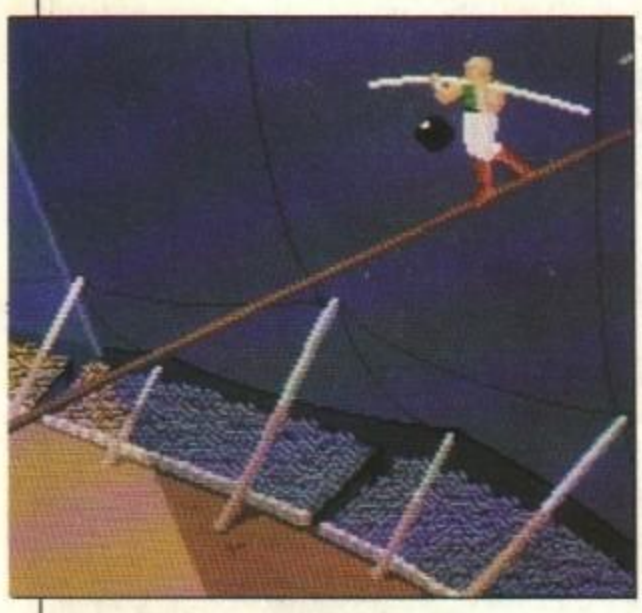
Secondo della lista ma non in fatto di importanza o fama, troviamo Ikari; sparatutto a scorrimento verticale con vista dall'alto di chiara ispirazione Rambesca che ha tenuto, e perché no, tiene tutt'ora incollati nei suoi vari livelli plotoni di Video-Player assetati di vendetta. *Ikari Warriors* è stato davvero un best seller, e qui in redazione lo giochiamo ancora...

Il terzo della lista è piuttosto stagionato e la grafica cubettosa la mancanza di effetti di rotondità, oggi all'ordine del giorno in Arcade Adventure come questo, lo collocano abbastanza in basso nella lista dei Games di forte richiamo, stiamo parlando di Beyond the Ice Palace. Capostipite ipotetico del suo genere è stato però superato di molte lunghezze in questi anni. Veloce e giocabile, Beyond The Ice Palace vi vede protagonisti di una lunga lotta contro il male che ha conquistato la terra. Tra goblin e folletti, farfalle carnivore e creature infernali, dovrete farvi strada forti del vostro coraggio e delle armi che mano a mano troverete sul vostro cammino.

Ultimo della compilation è Battleship. Cosa dire? E' una battaglia navale come quelle che si giocano durante l'ora di religione sul quaderno di matematica. Grafica adeguata al gioco: navi, aerei che passano, cannone che spara. Velocità buona, giocabilità notevole (almeno per gli appassionati del genere) varie opzioni. Da giocare al posto dei fogli di carta.

Insomma. *The Story So Far* è forse la miglior compilation disponibile oggi per i computer a 16 bit. Chi non ha gli originali acquistati anni fa, l'acquisti pure. I classici non hanno tempo.

■ M. Galardi



Amiga

Dopo la brutta esperienza di Roger Rabbit, la Mindscape e il programmatore Chris Gray (Infiltrator sul C64) riescono finalmente ad ottenere qualcosa di buono con questo mix di divertente animazione e schema di gioco. La grafica durante tutto il gioco è di altissima qualità mentre lo schema di gioco non è niente di meno che superbo. Il primo evento è ingannevolmente facile, dopodiché le cose diventano veramente difficili ma fortunatamente in qualcuno degli eventi più difficili ottenete più vite — fino a tre nell'evento del cannone. Dopo aver odiato il circo a causa degli special di Natale, ora sono completamente convertito. Comunque la pensiate, non perdetevi il più grande spettacolo del mondo!

Globale 91%

ST

Anche sull'ST The Story So Far riprende gli stessi titoli proposti per Amiga. Tutti i giochi hanno un sonoro meno interessante. Ikari Warrior è molto lento rispetto alla versione Commodore, e questo purtroppo lo impoverisce un po'. Buggy Boy ha una grafica peggiore e ripetta meno l'arcade. Peccato, perché come al solito le differenze saltano all'occhio. In Battleship, per esempio, il sonoro un po' caciarone fa venir voglia di premere il tasto funzione per eliminarlo, e questo in una produzione che si rispetti non deve accadere. Mai.

■ S. Gallarini

Globale 83%

Amiga

Globale 85%

ALTRE VERSIONI

Le versioni ST e PC dovrebbero essere pronte nel giro di qualche settimana. Non siete contenti?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Empire/Reflex's

SLEEPING GODS LIE

Siete un normalissimo abitante di Tessara, tranquillo (si fa per dire) nella vostra casetta, quando sentite il tipico rumore di qualcosa di pesante che si abbatte sulla porta che vi sveglia da un bel sogno. Vi alzate stancamente dal letto dirigendovi verso la porta, ignorando chi possa essere e in realtà un po' impaurito. Vi decidete finalmente ad aprire e scoprite — non senza stupore — che si tratta di un Kobbold, uno degli ultimi esemplari di una razza misteriosamente in via di estinzione. Il Kobbold che avete sotto gli occhi, poi, è particolarmente malconcio e in punto di morte. Non riesce quasi più a parlare, le forze lo stanno abbandonando quando vi mette nella mano uno strano oggetto e con un filo di voce sussurra che tocca a voi svegliare il Dio dormiente N'Gnir poiché lui e gli ultimi suoi compagni hanno miseramente fallito e sono stati eliminati. Prima di morire riesce ancora a sussurrarvi alcune parole confuse da cui riuscite a capire che dovete portare l'oggetto (all'apparenza un normale braccialetto attorcigliato) al dormiente e chiedere informazioni sulla sua locazione all'eremita.

Voi ci riflettete un po' su, considerate che viaggiare senza autorizzazione è stato decretato illegale dall'Arcimago, ma alla fine realizzate che avete per le mani la possibilità di risvegliare il dormiente e ristabilire la pace su Tessara scacciando i demoni. Quindi decidete di accettare la pericolosa missione.

Il mondo di Tessara è diviso in otto regni, dai nomi più o meno strani, collegati da passaggi segreti e protetti dagli scagnozzi dell'Arcimago. Se uscirete dalla porta di casa vostra avrete innumerevoli nemici da affrontare, oltre a pochi amici che vi aiuteranno nel vostro intento. E' necessario ottenere informazioni da questi ultimi altrimenti non avrete la minima possibilità di riuscire nella vostra missione.

Il mondo esterno è visto da una prospettiva in prima persona (sì, proprio come Operation Wolf e Dungeon Master!) e all'inizio siete completamente disarmati, conviene quindi raccogliere i sassolini che trovate in casa. L'esterno è rappresentato con l'intelligente uso di vettori pieni e sprite, la velocità di animazione è quindi elevata e senza bruschi scatti. Quello che dovete fare è dialogare con i personaggi, eliminare le guardie che vi assaliranno sicuramente e vagare per le otto provincie per ottenere informazioni utili per la risoluzione della missione. La cosa non è tanto semplice, dovete tenere d'occhio la vostra energia e ristabilirla mangiando e dormendo quando necessario, oltre ad ottenere nuove e più potenti armi. Dalla fionda per lanciare i sassi più lontano è più forte, all'anello di annichilimento, con velocità infinita che permette di ottenere ben 150 punti ferita. Il futuro di Tessara dipende da voi: svegliate il Dio dormiente o sarà la fine!

■ A.J.

Amiga ST

La Oxford Digital Enterprise torna alla ribalta, dopo The Hunt for Red October, **con un gioco che è sicuramente pregevole sotto l'aspetto della realizzazione e un po' meno sotto l'aspetto del gioco in sé. Non è un RPG, anche se alla luce di un esame molto approssimativo potrebbe sembrarlo, in sostanza è un comune arcade-adventure con raccolta di oggetti e con un minimo di interazione con i personaggi che si incontrano per strada. Il fatto che lo rende diverso dagli altro è l'implementazione da parte della ODE di un sistema di prospettiva tridimensionale che sfrutta vettori e sprite che rende il gioco globalmente veloce e simile alla realtà. Per quanto riguarda la profondità, invece, dobbiamo constatare che è piuttosto carente come coinvolgimento, o meglio, è difficile trovare qualcosa che vi spinga a rigiocarlo spesso. Il sonoro in entrambe le versioni è limitato ad una buona e atmosferica colonna sonora durante il caricamento e degli effetti sonori adeguati durante il gioco. Prima di iniziare a giocare c'è anche la possibilità di scegliere la lingua con cui si svolgerà tutta l'azione tra cui è compresa anche quella italiana. Per il resto, c'è da notare che** Sleeping Gods Lie **è importato ufficialmente in Italia dalla ReFLEX e distribuito con manuale anch'esso in italiano. Una occasione ghiotta per chi si vuole immergere in una avventura non troppo impegnativa con il vantaggio dei dialoghi tradotti e del manuale "comprensibile".**

Globale 67%

ALTRE VERSIONI

I possessori di PC o compatibili non temano: la loro versione è stata annunciata ufficialmente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark's

Licence To Kill

007 strikes back, oppure 007 colpisce ancora! Comunque la vogliamo mettere, l'eroe immortale di Ian Flemming continua a popolare la vita di noi comuni mortali. Questa volta il caro Bond è alle prese con il perfido di turno, un certo mister Sanchez, contrabbandiere, spacciatore... e chi più ne ha più ne metta, in un'avventura mozzafiato nella baia di Maiami. Il gioco è diviso in tre sezioni ognuna delle quali è a sua volta divisa in stages. Ma andiamo con ordine, dopo un introduzione non eccessivamente cinematografica, anzi direi proprio scarna, il primo appuntamento è a bordo di un elicottero, impegnato ad inseguire il malvagio Sanchez in fuga sulla sua Jeep coperto dal fuoco delle sue postazioni. Come se non bastasse, dovete fare anche attenzione anche al fatto che più andate veloce, più il vostro elicottero si abbasserà di quota con il rischio di sfracellarsi sui capannoni o sulla vegetazione. Terminata questa fatica atterrerete e dovrete cominciare a farvi largo a suon di pallottole tra la gragnola di colpi nemici. Riprenderete l'elicottero solo dopo aver superato un tratto di spazio costellato di capannoni, hangar, bidoni, barili... etc. Da ora la vita per voi diventerà molto, ma molto umida, ma ancora un filo di brivido da circo volante però, agganciate la coda del Piper di Sanchez mentre penzolate attaccati ad una fune al vostro elicottero. Ci siete riusciti? Bene! Allora verrete paracadutati con un meraviglioso paracadute tipicamente britannico nelle acque della Baia. Sguazzando tra le gelide ondine distruggete tutti i pacchetti di droga che trovate in giro, immergetevi per evitare i colpi sparati dai gommoni ed eliminate i sub che vi si parano di fronte entrando così in possesso dei loro fucili subacquei. Quando sentirete l'umidità penetrarvi nelle ossa ma soprattutto vedrete comparire un idrovolante, allora sparate con il fucile da sub sui galleggianti e proverete l'emozione dello sci nautico a piedi nudi tra scogli e boe (da evitare!). Se siete riusciti ad arrivare fino a qui, allora fatevi un favore, terminate il lavoro e uccidete questo Sanchez in uno scontro alla Duel di Spilberg con su due camion a 18 ruote e godetevi le parole di elogio che compaiono alla fine per poi ricominciare tutto da capo per incrementare il punteggio.

■ M. Galardi

Amiga

E' dura valutare questo prodotto della Domark, la grafica non è male, anzi, gli sprite sono ben disegnati e gli effetti di ombra dell'elicottero o del Piper che cabra non sono affatto male. L'animazione, per quanto lo sprite di James non sia enorme, come quelli degli altri personaggi d'altronde, è accettabile e lo scrolling molto fluido. Il gioco non si interrompe mai, nel senso che l'azione è continuata; scendete dall'elicottero, risalite, vi paracadutate, nuotate... e ciò dà un senso cinematografico all'inseguimento. Quello che però colpisce immediatamente dopo il primo stage, è la difficoltà mostruosa del gioco, certo noi siamo abituati ai giochi difficili, e anzi, preferiamo molto un gioco complesso ad uno banale e facilissimo ma questo sembra celare un grosso difetto in fase di testing. Il secondo stage, quello a piedi tanto per capirci, vi fa infatti pensare di avere in mano una licenza di pesca non di uccidere! Dopo qualche partita vi assicuro che non riuscire a muoversi tra la pioggia di pallottole è frustrante e fa venire voglia di lanciare il dischetto fuori dalla finestra. Gli altri stages non sono da meno e, anche a patto che riusciate a non morire, vi fa perdere tutti i punti bonus e soprattutto la pazienza. Quindi se siete armati di una grossa dose di pazienza acquistatelo altrimenti...

Globale 70%

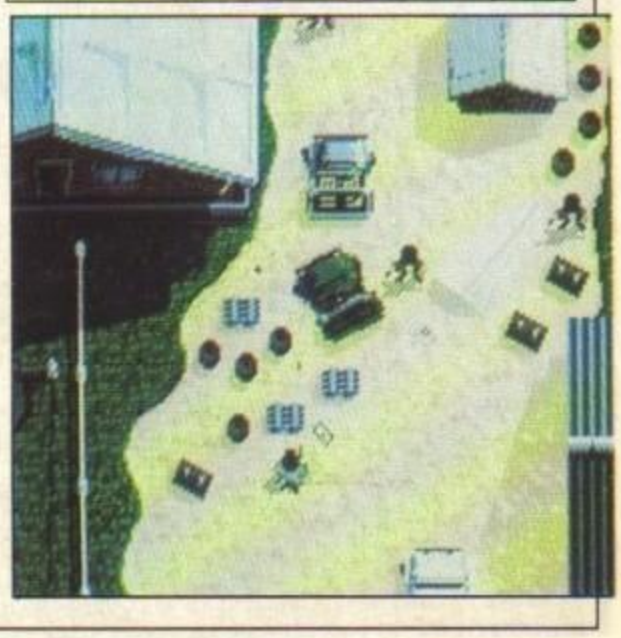
ST

Visibilmente diverso dalla versione Amiga: la grafica è leggermente più piccola e con un numero marginalmente minore di colori, inoltre lo scrolling di tanto in tanto rallenta senza motivo, anche se la cosa, una volta che ci si lascia prendere dall'azione, diventa quasi impercettibile. Gli effetti sonori e la musica sono negli standard dell'ST, e danno più che altro un tocco di movimento in più al tutto. In definitiva un prodotto Domark da prendere in considerazione.

Globale 68%

ALTRE VERSIONI

La versione per PC dovrebbe essere già disponibile mentre leggete queste righe. Aspettatevi un'update sul prossimo numero.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark/Tengen's

XYBOTS

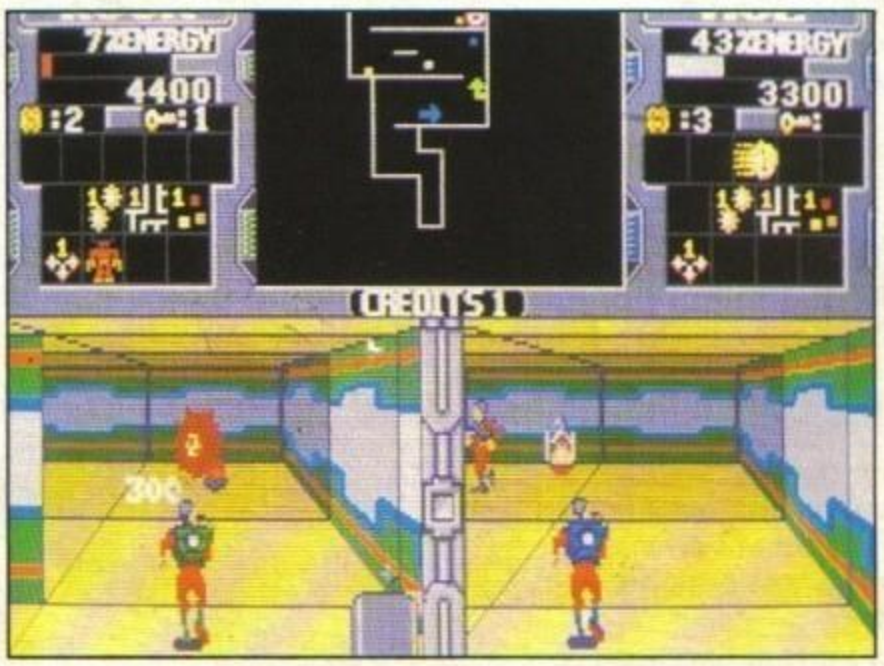
Giusto parlando di **Domark** ecco che spunta come un fungo dopo una notte di bufera un piccolo capolavoro di mostruosità: *Xybots*. Storia di quotidiana Alienità tra robots e labirinti sotterranei in una conversione Arcade-16 bit di un gioco che non era poi così indispensabile portare sugli schermi casalinghi.

Era dai tempi del C64 che non si vedeva un'animazione così povera e imprecisa. La trama è presto detta: gli Xybots hanno invaso un pianeta felice e vi hanno costruito un loro rifugio sotterraneo. A voi il compito di ripulirlo. Varie opzioni e bonus, manualino (1 pagina) in Italiano (e visto che c'erano almeno potevano correggerlo ogni tanto bisogna andare a leggere la parte inglese per capirci qualche cosa!) ma gioco povero, così povero da non possedere nemmeno una schermata iniziale degna di nota. Un accenno di sonoro digitalizzato, peraltro molto pietoso, e il rumore degli spari è tutto quello che si può dire sull'aspetto musicale del gioco. Perché la stessa Società sia in grado di produrre due giochi così diversi rimarrà un dilemma atroce, comunque se Licence to Kill è un prodotto degno di nota almeno per la complessità di gioco e per la grafica, Xybots fa piangere! Il personaggio, quando si muove a destra e a sinistra, non cambia mai, viene mostrato solo di spalle con un movimento piuttosto goffo, gli alieni hanno qualche spia luminosa e fanno le scintilline quando si muovono. Il sistema di movimento è contorto e per cambiare direzione dovete tenere premuto contemporaneamente il pulsante di fuoco e muovere il Joystick. L'opzione per due giocatori, che potrebbe in alcuni casi moltiplicare il divertimento, qui non fa altro che moltiplicare l'oscenità. C'è da far presente per dovere di cronaca, che la redazione inglese è di parere diametralmente opposto al nostro e che anche all'interno della nostra redazione i pareri sono alquanto divergenti. *Xybots* è una conversione buona ma ciò non toglie che il gioco sia scarno e che non sfrutti nessuna delle potenzialità di Amiga, chi ha apprezzato il Coin-Op apprezzerà probabilmente anche questa versione domestica, ma per chi gioca *Xybots* per la prima volta potrebbe essere un grossa delusione!

■ Marco Galardi

Amiga

Globale 68%



Qui a sinistra un'immagine di Xybots su Amiga, e nella foto grande in basso la versione Atari ST

ST

Xybots è un arcade che non ha molto da dire, così non dice molto neppure la versione home. Le pareti hanno pochi colori, le ombre non sono realistiche e i labirinti vengono aggiornati mano a mano che si avanza. Gli oggetti, pur non avendo molti colori, sono ben disegnati e gli Xybots anche se non meravigliosi, sono adeguati al gioco. Gli effetti sonori sono pochi ma incisivi e, quello che conta, è la giocabilità di questo arcade che non ha dato molto in sala giochi e non darà molto in casa vostra.

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

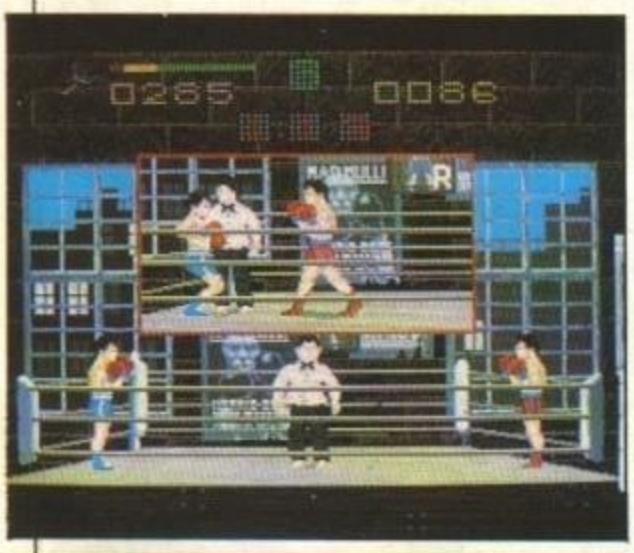
http://www.oldgamesitalia.net/

Linel's

THE CHAMP

"Il pugilato causa danni al cervello? Non so, secondo me è un'arte, una sorte di balletto con cadute al tappeto."
No, no, non vi farete male giocando a questa versione dello sport dei "gentiluomini" targato Linel, state tranquilli. Siete un giovane combattente e il vostro obbiettivo è di diventare il Campione del Mondo categoria WBC. Per raggiungere questo risultato dovrete battere l'attuale campione. Ma non potrete combattere con lui subito, dovrete prima sconfiggere un numero di avversari minori prima di poter lanciare la vostra sfida. Dopo un paio di combattimenti clandestini nelle strade verrete notati da un manager che vi farà allenare in palestra con tutti gli attrezzi necessari. Quanto vi impegnerete in questa sezione determinerà le vostre "condizioni" per il combattimento successivo.
Durante un incontro il vostro boxer è controllato in tipico stile beat'em-up e può vincere o per KO (riducendo l'energia del vostro opponente a zero) o per punti. Andate e tornate vincitori, che possiate diventare i futuri Tyson del joystick!

■ Tr. A.J.



ALTRE VERSIONI

E' stata annunciata la versione ST, ma non la sua data di pubblicazione.

Amiga

Se fosse vero il ragionamento contorto di un mio amico che dice: "Più tempo impiegano a realizzare un certo gioco, migliore è il risultato", questo The Champ dovrebbe essere un vero capolavoro. Invece non lo è — decisamente. Ringside è stato per molto tempo l'unico gioco di pugilato per Amiga, ora è stato affiancato dall'ultimo prodotto della Linel e insieme fanno una perfetta coppia di pessimi prodotti. Se si analizza The Champ come simulazione ci si accorge che è carente sotto tutti i punti di vista, se lo si analizza come semplice beat'em-up ci si accorge invece che è proprio realizzato male. Le sezioni dei combattimenti sono quanto di più frustrante si possa trovare, si continua per la maggior parte del tempo a dare pugni all'aria e il 99% delle volte la collisione con l'avversario è avvenuta ma non si ottiene alcun risultato. Il fatto che la carriera del vostro boxer inizi praticamente dalle strade è abbastanza realistico ma tutto quello che effettivamente vi ritrovereste acquistando questo gioco sono un paio di bei tocchi di classe tra un round e l'altro.

Globale 52%

Firebird's

Mr. HELI

L'eroe di questo shoot'em-up con scorrimento a spinta è un simpatico, rotondetto uomo-elicottero, membro del Cosmic Heli Patrol, incaricato di salvare gli abitanti innocenti di un idilliaco e distante pianeta.
Muddy, uno scienziato bizzarro e piuttosto pazzo, ha raccolto attorno a sé un po' di adepti che hanno la mania di uccidere qualuque tipo di forma vitale, senza alcuna remora, e il vostro compito è proprio quello di guidare Mr. Heli attraverso questa difficile impresa.
Lo scrolling è quasi sempre orizzontale, poche volte verticale e il nostro eroe inizia la sua avventura munito di un semplice cannone. Abbattendo però alcune sezioni del fondale appariranno dei magici cristalli blu che, collezionati, danno la possibilità di acquistare ulteriori armi in vari negozi nascosti a loro volta fra le pareti. Comunque altri bonus vengono raccolti proseguendo attraverso il gioco. Oggi come oggi non è facile trovare uno shoot'em-up con questo tipo di scrolling, e questo rende Mr. Heli piuttosto originale, anche se a parte questo tutto il gioco è molto simile al primo livello di Blood Money. Peccato però che non abbia la stessa giocabilità.
In definitiva però Mr. Heli non supera mai la normalità e questo lo rende piuttosto noioso. In molti punti poi lo scenario stringe così tanto che si ha un senso claustrofobico e non si riesce a muovere facilmente il personaggio.

■ Tr. S. Gallarini

ST

Lo scrolling parallattico e il movimento degli sprite è piuttosto traballante anche se bisogna dire che la grafica in generale è divertente e curata. Gli effetti sonori sono standard e non danno molto al gioco.

Globale 65%

ALTRE VERSIONI

Gli amighisti non dovranno aspettare molto per la loro versione, che dovrebbe vantare una grafica migliore ed un'ottimo sonoro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin/Mastertronic's

GEMINI WINGS

Leggendo il vostro giornale scandalistico della domenica, potreste non aver immaginato che tutte quelle storie a proposito di ristoranti alieni sulla luna avrebbero potuto avere un paio di spiacevoli risvolti. Per anni, il Soonday Spirit ha scritto storie infamanti sui nostri cugini delle stelle. All'inizio tolleranti, li ignorarono finché un giorno un giornalista scrisse "Feccia Aliena Mutante Crepa".

Gli alieni si incavolarono da morire, dichiararono guerra alla Terra e si prepararono a una vittoria facile. Ma piuttosto che leggere il Soonday Spirit, avrebbero fatto meglio a tenere d'occhio lo sviluppo tecnologico delle armi terrestri. Il progetto "Gemini Wings" era pronto e lanciato contro i nemici senza indugio. Come pilota Gemini Wings sei stato mandato (con o senza compagno) nel vuoto dimensionale a gridare l'urlo di battaglia ufficiale Gemini Wings "Feccia Aliena Mutante Crepa" (e ucciderne un paio ovviamente).

Preparati per un viaggio in una strana dimensione aliena dove livello dopo livello miriadi di alieni non aspettano altro che ammazzarti. L'azione ha luogo in locazioni vagamente esotiche a scorrimento verticale e gli alieni non sono l'unico pericolo: torrette mitragliatrici, muri di fuoco e pietra, e grassi mostri di fine livello. L'arma standard in dotazione è un doppio laser ma grazie a strani effetti spazio-temporali potrete acquisire proiettili speciali.

Ci sono tre modi per guadagnare questi proiettili: il primo è quello di sparare a certi alieni , il secondo è quello di colpire alieni chiamati Bringers che hanno uno sparo triplo, bonus da 2000, 5000 e 10000 punti, missili a ricerca e tremende colonne di fuoco che spazzano qualsiasi cosa sullo schermo.

Un meraviglioso effetto cartone-animato entrerà in scena alla fine di ogni livello: un mostro un po' goffo ma disposto a tutto pur di buttarvi fuori rotta.

Il gioco è piuttosto difficile soprattutto nei livelli avanzati, ma Gemini Wings è così giocabile da renderlo piacevole malgrado la frustrazione. Con la grande quantità di conversioni da coin-op che c'è in questo momento, possiamo dire che Gemini Wings è uno dei migliori esempi.

■ Tr. MA

una coda composta di otto proiettili speciali; e il terzo, non proprio ortodosso ma spesso utile, è quello di rubarle al vostro partner.

Questi proiettili speciali comprendono

ST

Il turbinio di alieni coinvolge il giocatore in modo così improvviso da lasciare perplessi anche i più esperti. Un motivo piacevole vi condurrà attraverso tutto il gioco e la grafica rispetta ciò che è stato già detto per l'Amiga.

Globale 71%

Amiga

La grafica è molto colorata e gli effetti sonori sono molto azzeccati, ma la versione Amiga ci ha dato l'impressione di non aver utilizzato a fondo le potenzialità di questa macchina. Il gioco resta comunque giocabilissimo, e questo è quello che conta.

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Palace/Delphine's

CASTLE WARRIOR

Amiga

Globale 67%

Dopo lo strepitoso exploit di Bio Challenge, la Delphine Records torna alla ribalta con un prodotto inusuale e sotto certi punti di vista, innovativo.

Perché innovativo, direte voi? Cominciamo dalla storia: in quanti giochi voi siete il figlio del Re il quale è stato avvelenato da un terribile mago di nome Zoras? Ovviamente voi avete il compito di accoppare il mago e riportare l'antidoto. Passiamo ora al gioco vero e proprio: provate a immaginare un gioco di combattimen to con grafica tipo gioco di corsa, per dire, in prima persona. Castle Warriors più o meno è così.

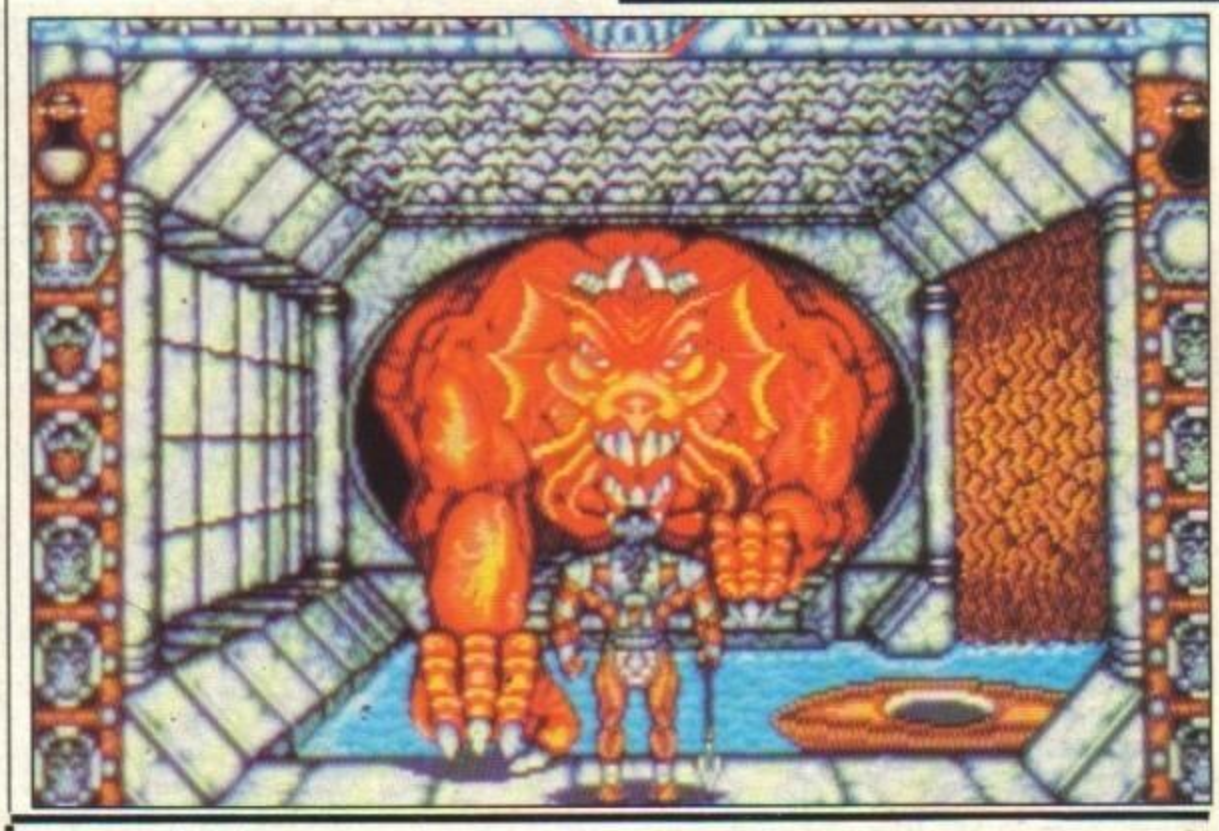
Mi spiego: il personaggio è visto di spalle mentre avanza in un corridoio menando spadate a destra e a manca. A un certo punto incontrate un simpatico mostriciattolo che vi spara palle di fuoco: con un colpo di spada preciso potrete rispedirla al mittente. A questo punto la sezione riprende fino a che non arrivate a un simpatico drago rosso che va eliminato a colpi di lancia. Di nuovo una sezione in 3D: quest a volta in barca. Al termine (non del programma TV) si trova un simpatico e ributtante mostriciattolo che riceverà un trattamento simile a quello del drago.

La scena cambia e vi ritrovate a fronteggiare Zoras stesso (questa volta visti di lato) che scende su un trono magico e comincia a tirare incantesimi di vario tipo. Con una decina di mazzate sulle gengive potrete accedere alla fase successiva probabilmente rubata da Rocket Ranger e simili: a bordo di un drago rosso con tanto di alito fiammeggiante fron teggiate fra le nuvole con prospettiva in prima persona una serie di bestiacce viscide e non ben identificate.

Lo svolgersi bizzarro del gioco è accompagnato da una calibratura altrettanto bizzarra: mentre le prime quattro sezioni sono facilissime, la sezione di Zoras è ultra-difficoltosa e solo i più navigati sapranno trarsi d'impaccio. La sezione del drago in compenso è nauseantemente lunga e vi farà addormentare ripetutamente.

Se non fosse per queste pecche (e per la quantità ridotta di quadri), CW sare bbe stato un bellissimo gioco: provaci ancora, Delphine...

■ Marco Auletta



E' L'UNICO

riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE

con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO

non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO

perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO

programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000. Assurdo farselo sfuggire.

SOFT MAIL

Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL
® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

Firebird's

Rick Dangerous

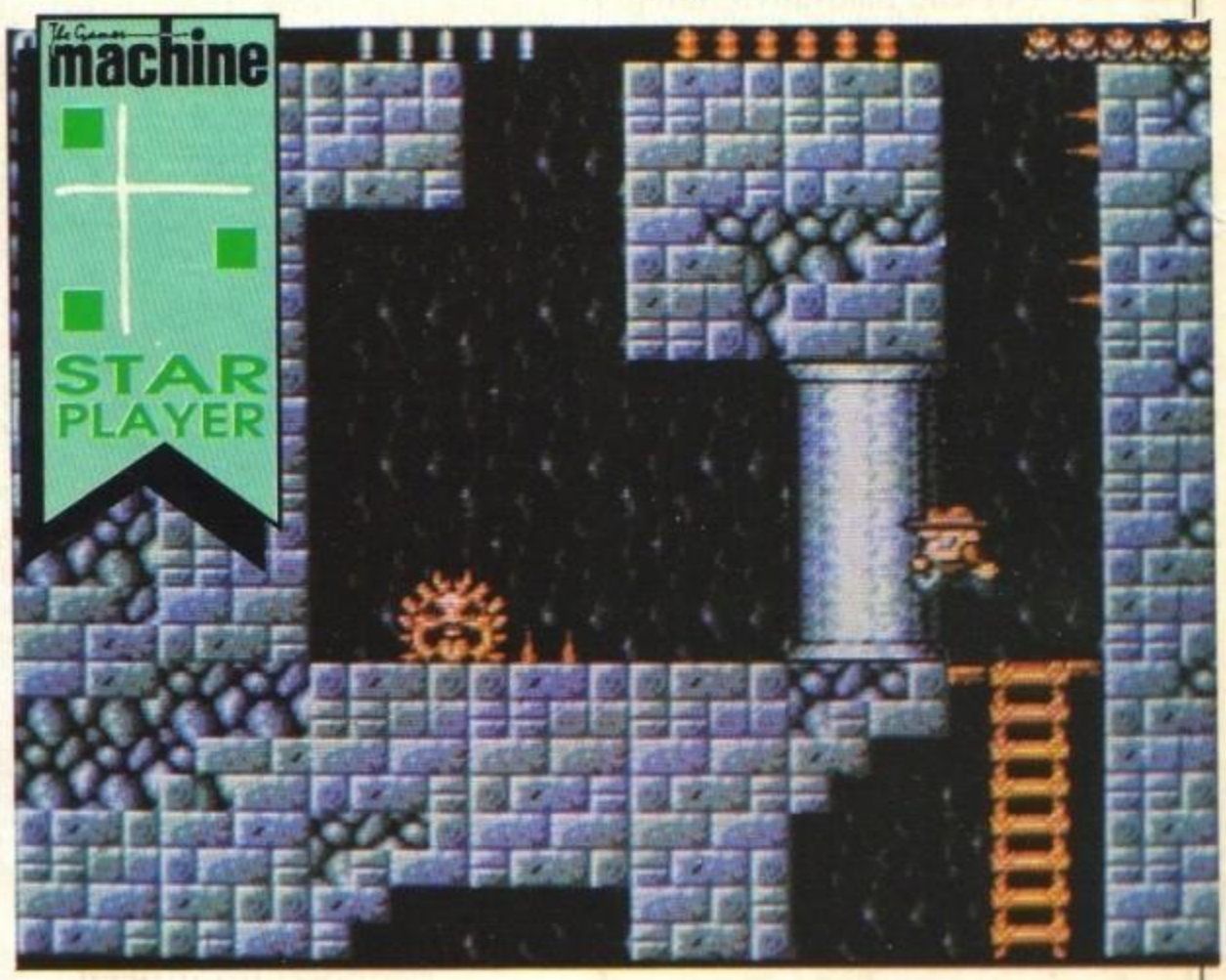
Rick è uno di quei tipi che non riescono mai a stare fuori dei guai. Deve aver sentito di sfuggita che una nazione nemica dell'Inghilterra ha intenzione di lanciare un missile su Londra, la sua città, e subito ha deciso di intervenire. Purtroppo questa volta non è andata proprio come aveva previsto, mentre attraversava l'immensa foresta amazzonica, un colpo di sfortuna: l'aereo precipita. Come se non bastasse, finisce proprio sulla capanna del capo di una tribù di tagliatori di teste, facendolo incavolare non poco. Tutta la tribù lo vuole prendere, hanno letto il libro "1000 modi di cucinare i Rick Dangerous" e vogliono farlo allo spiedo. L'unica speranza per Rick di salvare la pelle e cercare di salvare ancora la sua città, è di attraversare il tempio sacro della tribù, un labirinto di stanze pieno di tesori e (tanto per cambiare) di pericoli.

A questo punto inizia il vostro compito, voi controllate il povero Rick che non è esattamente disarmato. Ha con sé una lancia ch e se usata contro un elemento della tribù lo paralizza per qualche secondo, un revolver con i colpi contati e una discreta scorta di candelotti di dinamite. L'azione inizia in perfetto stile Indiana Jones, con il vostro Rick inseguito da un gigantesco masso rotolante. Riusciti a sbarazzarsi di questo primo e imprevisto pericolo, è il momento di iniziare a preoccuparsi degli elementi della tribù e delle innumerevoli trappole sparse per il tempio.

Contro gli uomini della tribù basta un colpo di revolver ben assestato, mentre con le trappole non c'è niente da fare: bisogna evitarle e basta! Ma bisogna stare attenti, i colpi della pistola sono pochi, la dinamite serve anche ad altri più importanti scopi, e i rifornimenti sono scarsi e molto distanti tra loro, quindi usate le armi solo quando necessario. Il contatto con una delle trappole che vi aspettano sul cammino o con un elemento della tribù è ovviamente fatale e farà perdere una delle otto vite al vostro Rick. OK, otto vite possono sembrare tante, ma quand o iniziate a giocare e scoprite "sulla vostra pelle" nuove trappole, capite che non sono mai abbastanza. Nel tempio ci sono anche delle statue d'oro che se recuperate fruttano un bel gruzzoletto sotto forma di bonus, ma non fatevi ingannare, alcune sono trappole mortali.

Se riuscite a far superare a Rick questa prima e non poco impegnativa fase, vi verrà comunicato che il vostro beniamino si è ora spostato in Egitto, dove una banda di terroristi ha trafugato la piramide di Tutankamun e chiede un riscatto p er i gioielli rubati. Niente paura, subito Rick entra in azione infilandosi furtivamente nella piramide, ma anche qui i pericoli non mancano: riuscirete a non farvi schiacciare da quel masso che sta venendo giù dal soffitto?

Superata agilmente anche questa seconda fase, tornerete in Europa, il servizio segreto inglese vi ha comunicato che nel noto (?) castello Schwarzendumpf sono tenuti prigionieri degli alleati, non potete fare a meno di accettare questa missione e vi ritrovate in un tetro castello, sorve gliato da cattivissimi bul-



ST Amiga

Non mi dilungherò molto nell'illustrare tutte le qualità di questo fantastico gioco (potete vedere la qualità grafica stupefacente dalla foto e l'azione di gioco raccontata nella recensione) perché devo tornare subito a giocare. Questo gioco mi prende troppo, il platform-game tradizionale è stato esaltato ai massimi livelli, le trappole, le armi, la dinamite, gli effetti sonori bellissimi: è impossibile rifiutare una partita. Lo schema di gioco è uno dei più avvincenti che si possano trovare, la grafica carinissima (io la vedo molto in stile Mordillo, non so voi) e l'alta giocabilità. Gli unici punti a sfavore sono forse lo scrolling non proprio eccezionale e l'eccessiva difficoltà di alcuni punti, ma tutto ciò può renderlo ancora più avvincente. NON potete perdervelo, sarebbe un grandissimo sbaglio non andare immediatamente ad acquistarlo.

Globale 91%

ldog e da guardie ben armate. Ma ormai avete accettato, non potete più tirarvi indietro, dovete liberare quei prigionieri.

Dopo aver completato quest'ennesima missione, apprendete dai prigionieri liberati la locazione della base di lancio del missile per Londra, vi precipitate col preciso intento di far saltare tutto il complesso. Il futuro di Londra è nelle mani di Rick, quello di Rick... nelle vostre! Se riuscirete a completare questa missione praticamente suicida, verrete ringraz iati da Sua Maestà in persona. Buona fortuna, ne avrete MOLTO bisogno!

■ A.J.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Accolade's

Grand Prix Circuit

Il sole splende nel cielo, l'asfalto è rovente. Sì, è di nuovo la stagione del Campionato Mondiale di Automobilismo e ancora una volta c'è Nigel che cerca di far funzionare a dovere la sua Ferrari. Ci riuscirà? Probabilmente no, ma perché nel frattempo non vi fate un giro in questa conversione dell'Accolade del gioco di corsa per l'IBM PC?

McLaren, Ferrari o Williams, le più potenti macchine da formula uno sono a vostra disposizione, ogni veicolo ha diversa forza e debolezza. Una volta soddisfatti della vostra scelta, vedete il menu di scelta della gara. Qui potete scegliere se fare un giro di prova, una gara singola o un mini Campionato Mondiale, composto di solo otto percorsi. Altre opzioni permettono di scegliere il numero di giri da percorrere, il livello di difficoltà e il cambio automatico o manuale. Una volta completate queste formalità, venite proiettati sul tracciato e non vi resta altro che far mangiare la polvere ai vostri avversari. Viva la Ferrar i!

■ Tr. A.J.

Amiga

Devo confessare che mi aspettavo molto ma molto di più dalla Distinctive Software. La versione originale per C64 e per IBM era VERAMENTE fantastica, veloce, e soprattutto realistica. Questa versione — al contrario — è lenta per riuscire a simulare la reale velocità di una macchina da F1 e facile per rappresentare una minima sfida. Vincere è importante, ma se è troppo facile non ci si diverte più. La grafica è buona anche se lenta, ma è il sonoro che è tutto quello che volete TRANNE il vero rumore di una macchina da F1. Poteva essere realizzato molto meglio, anche guardando la qualità di Test Drive II; così com'è, è soltanto un tentativo frettoloso di convertire un gioco su Amiga e cercare di vendere qualche copia a chi non legge TGM. Se volete una vera simulazione del mondo della Formula Uno, prendete Ferrari Formula One della Electronic Arts!

Globale 62%

Palace's

BARBARIAN II

Dopo il grido di "al capolavoro" generato dopo la versione ST di questo gioco, molti amighisti hanno sperato in qualcosa di ancora meglio per la propria versione. E le loro speranze sono state pienamente soddisfatte!

In breve la storia: non me la ricordo e non ho voglia di andare a vedere la confezione, dopotutto chi ha bisogno di sapere a che ora si lava i denti un certo signor Drax quando il gioco è così tosto? Mi ricordo solamente che dovevate farvi strada attraverso quattro livelli carichi di atmosfera (e nemici) fino al confronto di questo tizio di nome Drax che deve aver fatto qualcosa di cattivo tipo aver rotto la collezione di animaletti di vetro della nonna dei protagonisti.

Il succo della faccenda però è un'altro: come cavolo è il gioco? Semplice, magnifico. Il "plot" non sarà originale, ma sgozzare e affettare una marea di bestiacce mutanti molto ben definite che emettono rutti digitalizzati (nel caso del dinosauro del primo livello) o sghignazzano è una cosa da non credere. Ogni minimo aspetto del gioco è stato curato: dalla sconvolgente (o quasi) introduzione (la figura del barbaro si squarcia come un foglio di carta e esce una mano scheletrica che dice — beh, non proprio la mano ma il suo possessore, penso — "follow me" e parte una musica. Successivamente lo squallido "insert disk two" è stato sostituito da uno scheletro che dopo aver detto appunto "insert eccetera" si mette a sghignazzare) alla superba animazione dei personaggi, al sonoro incredibile. L'umorismo inoltre è presente in dosi notevoli: basti sente il dinosauro ruttare o i lamenti del nanetto verde nel terzo quadro che usa un'ascia più grande di lui. Se vi piace sgozzare tonnellate di affari non meglio identificati, Barbarian II fa per voi.

■ M. Auletta

Amiga

Globale 94%

Attenzione!

La Palace informa che purtroppo alcune copie originali di Barbarian II sono state infettate dal Lamer Exeterminator. Potrete esaminare la vostra utilizzanto il VirusX3.2 che troverete facilmente in quasi tutte le BBS italiane, e comunque è un programma di pubblico dominio.

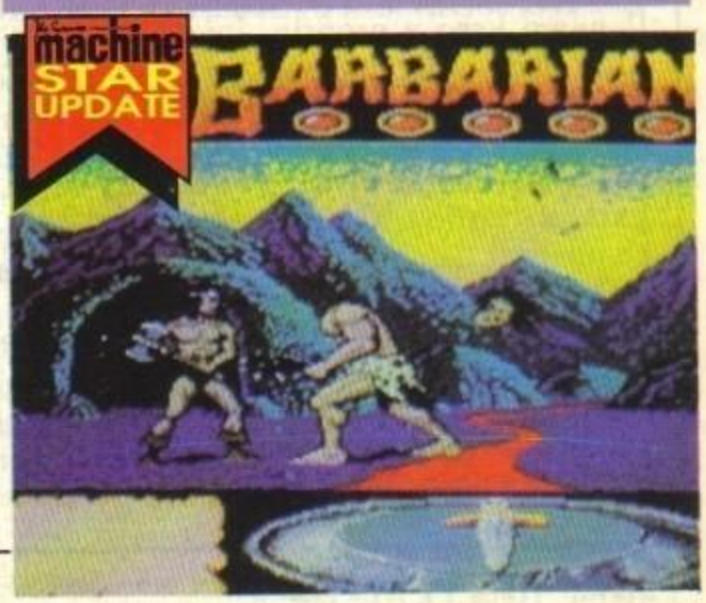
Comunque sia, il virus non potrà essere eliminato, perché se tentate di farlo nel disco uno, andate a rovinare la protezione del gioco e così non potrete più farlo partire.

Quando caricate il gioco, quindi, ricordate sempre di SPEGNERE L'AMIGA per 30 secondi prima di caricare qualunque altro gioco, a scanso di brutti contagi.

Ricordiamo che il Lamer Exterminator è un virus che purtroppo distrugge i files e quindi è molto pericoloso.

All'estero i dischi vengono sostituiti, ma in Italia non sappiamo ancora cosa avverrà perché al momento di andare in stampa non abbiamo potuto reperire gli importatori.

Comunque non preoccupatevi, sono pochissime le copie infette, e se avete la precauzione di spegnere l'Amiga non avrete mai problemi.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

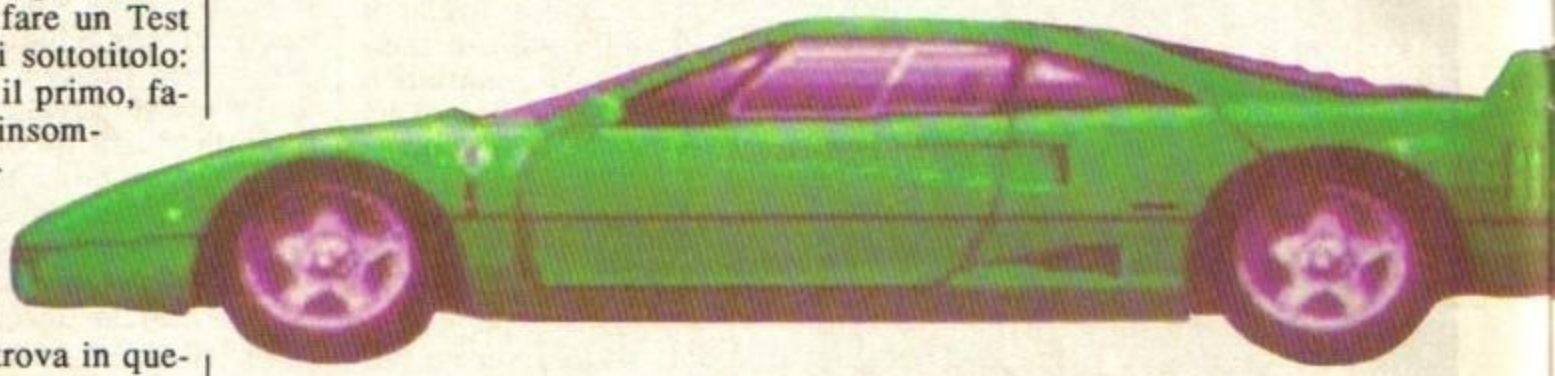
Review

Accolade's

THE DUEL
Test Drive II

Sulle strade della California? Chissà se l'emozioni è la stessa. La redazione si è fatta qualche viaggetto su di una bella Testarossa. Adesso vi sveliamo com'è andata.

Ogni successo ha il suo seguito. Dopo Test Drive, è giusto fare un Test Drive II comprensivo di sottotitolo: The Duel. Un po' come il primo, famoso film di Spilberg insomma, dove un'automobilista era perseguitato da un perfido camionista che lo voleva morto a tutti i costi.



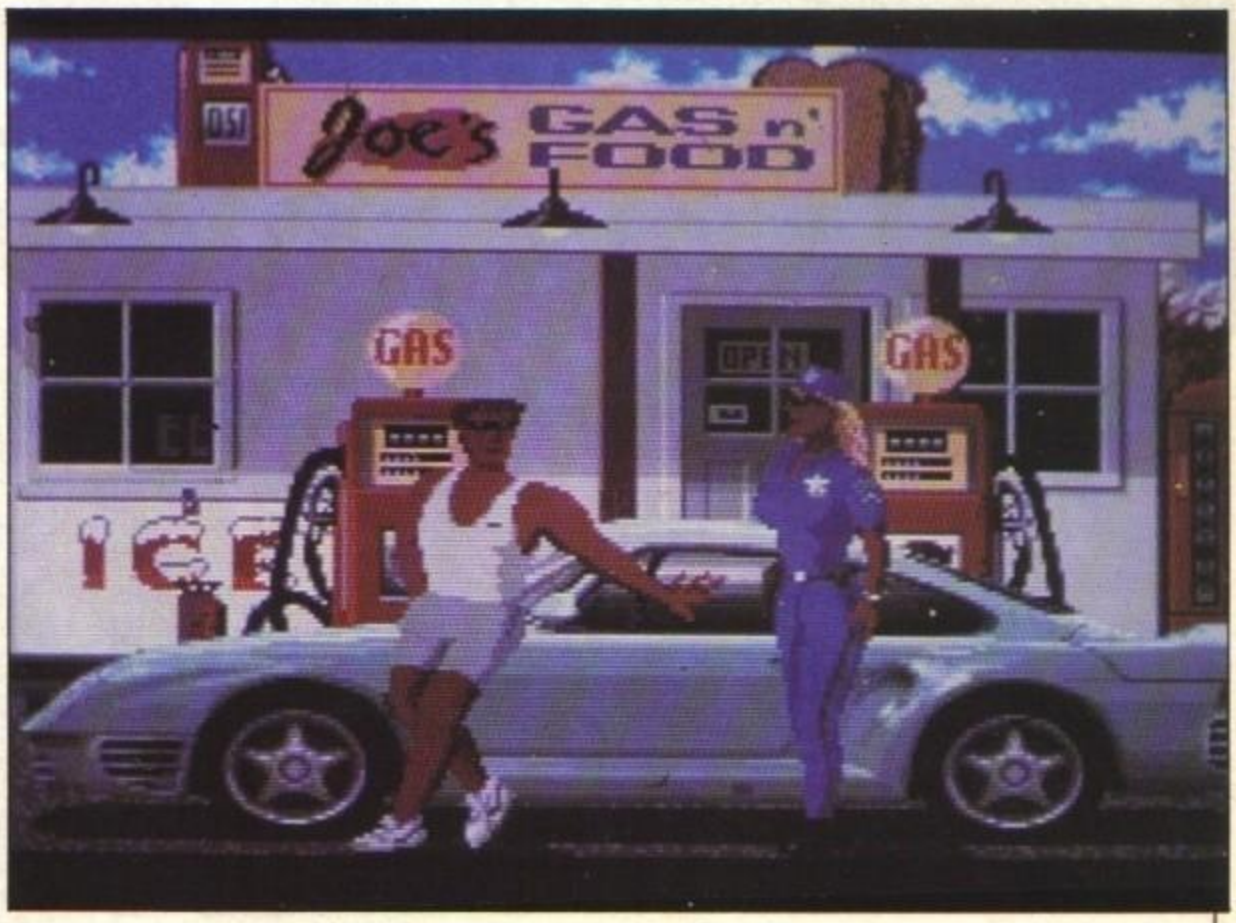
Tanta perfidia non si ritrova in questo appuntamento con la guida che ha come sfondo le belle strade americane. Quelle larghe e alberate che vediamo in tanti telefilm.

Test Drive II, oltre al disco con il gioco che contiene uno scenario e due automobili, precisamente una Porsche 959 e una Ferrari F40, comprende a richiesta anche un nuovo disco scenario chiamato California Challenge e un nuovo Car Disk con ben 5 auto: Corvette ZRI, Ferrari Testarossa, Lamborghini Countach, Lotus Turbo Esprit e RUF Twin Turbo.

Il menu principale del gioco vi permettere di scegliere l'auto che volete "testare", quella del vostro avversario e lo scenario sul quale volete gareggiare. Una quarta icona, selezionabile col joystick, vi permette di creare un disco personalizzato con memorizzati punteggi, auto usate, e unità dalle quali prelevare i dati (così potrete giocare anche con un hard disk).

Il gioco vero e proprio, invece, va selezionato scegliendo una delle due grandi icone in alto: la prima vi permetterà di gareggiare contro il tempo, e la secon da invece vi vedrà agguerriti contro l'auto gestita dal computer.

Una volta scelto il tipo di gara, dovrete scegliere anche il livello di difficoltà del gioco. Da "lattante" a professionista, ricordando che i primi cinque utilizano la selezione automatica del cambio.



Eseguita quest'ennesima scelta il gioco comincia a caricarsi e... si parte.

Scoprirete subito che The Duel è un duello non solo contro il tempo o contro il vostro avversario, ma anche contro la polizia che, appostata negli angoli più nascosti de lle strade, è prontissima a gettarsi al vostro inseguimento per appiopparvi una bella multazza. Perché, è chiaro, non siete certo lì per rispettare i limiti di velocità... anzi!

In più, oltre a curve e gallerie, dovrete vedervela con auto da superare o lanciate nella corsia opposta. Quindi dovrete tenere d'occhio tutto, retrovisore compreso, per riuscire a superare incolumi tutto il tragitto.

Alla fine di ogni sezione di gioco troverete un distributore al quale dovrete sostare. Se non lo farete non potrete p roseguire perché vi manca benzina e perderete una vita (ne avete 5 all'inizio).

Se vi fermate al distributore potrete

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

invece conoscere il tempo impiegato a percorrere quel tratto di strada e avere tutte le indicazioni del gioco, il vostro stato, il vostro punteggio, e altri dati.
Test Drive II è molto, molto particolareggiato. Le auto sono disegnate molto bene e fra l'altro al momento di sceglierle vi viene mostrata una tabella con tutti i parametri di velocità, tenuta strada, rapporto di compressione, ecc ...
Gli scenari sono piuttosto semplici anche se realistici, completi di alberi e segnali stradali, gallerie e precipizi, pali e paletti, e la strada ha le strisce grige e nere per dare ancora di più la sensazione di velocità. E qui casca l'asino. La velocità del gioco non risponde ai criteri di fedeltà che l'Accolade si era proposta. Voglio dire che in un gioco dove ogni dettaglio è definito, dove il cruscotto e il cambio...cambiano in rapporto all'auto scelta, rispettando quella vera. In una simulazione dove andare fuori giri significa rovinare il motore e andare fuori strada significa perdere auto e vita, la velocità mi sembra l'elemento più evidente da prendere in considerazione. A 140 miglia all'ora (più o meno 250 Km/h) vi sembrerà di andare a 20 chilometri all'ora, e questo, mi spiace ma fa perdere molto di quella che poteva essere una simulazione perfetta.
Giocherete The Duel perché sull'Amiga non ci sono molte simulazioni di guida, ma purtroppo non riuscirete a provare la sensazione di velocità che ave vate provato in Super Hang—on. E vi asicuro che correre su di una Testarossa è emozionante solo se si... corre!
Se vi piacciono le auto, Test Drive II vi soddisferà per la cura dei particolari, se vi piace la velocità, vi conviene guardarlo prima.

■ S. Gallarini

Amiga

Globale 85%

ALTRE VERSIONI

La versione per PC è già disponibile, ma non abbiamo avuto modo di vederla. Sappiamo comunque che lo scrolling è peggiorato nella conversione da Amiga. Riguardo all'ST non sappiamo nulla... non che ci sia da sperare molto, comunque, visto il passato della Accolade riguardo ai sedici bit di casa Atari.

VIENI A TROVARCI AL SIM 14 — 18/9/89 PRESSO IL "VIDEOGAMES POINT" STAND D1 PAD 4

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74
® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata IN ESCLUSIVA a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua subito un ordine (soprattutto se non sei già cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.
PUNTA AL MASSIMO: SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO!

LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tales (vari)	telef.
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship acad.	25.000
King quest IV	19.000
Pool of radiance	20.000
Space quest (vari)	telef.
Ultima (vari)	telef.
ZaK McKracken	telef.

AMIGA	
Airborne ranger	59.000
Bal. power 1990	49.000
Battlehawks	29.000
Bio challenge	39.000
Bismarck	59.000
Castle warrior	telef.
Cosmic pirate IT.	39.000
Deja vu II	49.000
Deluxe Paint III	150.000
Dragon's lair1mb	75.000
Dragon ninja	39.000
Federation of..FT	59.000
Forgotten worlds	25.000
Fire brigade	85.000
F16 Combat pilot	telef.
GFA Basic 3.0	telef.
Grand prix circuit	69.000
Kick off	29.000
Lord...rising sun	69.000
Microp. soccer	49.000
Millenium 2.2	49.000
Populous	55.000
Data disk	telef.
Powerdrome	telef.
Real ghostbuster	49.000
Red heat Danko	29.000
Renegade	39.000
Running man	29.000
Scenery#9,Hawaiian	*tel.*
Silk worm	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Test drive II	69.000
Scenery disks	telef.
Virus Killer (ITA)	29.000
Where world is..	69.000
Workbench 1.3	45.000
ZakMcKrackenIT	49.000

Tony Severa hint disks:

Heroes of lance	*29.000*
Leisure s. Larry	*19.000*
Bard's tale	*29.000*
Nuovi titoli per grafica, animazione ecc.	*telef.*

MS-DOS 5"	
Add: Hillsfar	59.000
Abram battletank	59.000
Adv.constr.set	25.000
Battlechess	59.000
Ferrari F1	telef.
F19 Stealth figh.	79.000
Genghis Kan	99.000
Grand prix circuit	59.000
Journey...earth	29.000
Millennium 2.2	49.000
Sex vixen..space	69.000
Test drive II	59.000
Scenery disks	telef.
Wasteland	59.000
Waterloo	59.000
Versioni su 3"	*telef.*

MS-DOS 3" & 5"	
American civil II	59.000
Battlehawks	39.000
C.Y. AFT 2.0	69.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon AT	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Millionaire II	79.000
Rocket Ranger	59.000
688 Attack Sub	69.000

ATARI ST	
Airborne ranger	59.000
Barbarian II	39.000
Battlechess	59.000
Bio challenge	39.000
Cosmic pirate IT.	39.000
Dragon's lair	telef.
Ferrari F1	telef.
Forgotten worlds	29.000
King of Chicago 1Mb/drive 2D	39.000
Microp. soccer	49.000
Millenium 2.2	49.000
Populous	55.000
Red heat Danko	39.000
Rocket ranger	telef.
Silk worm	39.000
Vindicators	25.000

Ricco assortimento per tutti gli 8 bit, Apple, Mac e tanti, tanti accessori per il tuo computer!!

ORA APERTI AL PUBBLICO

Invia **subito** il buono d'ordine e riceverai insieme alla merce uno **speciale aggiornamento** con **tantissime offerte a prezzi incredibili!**
Non perdere la stagione dei veri affari!

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori? Richiedilo allo **(031) 30.01.74**

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIMISIONE SOFTMAIL. VIA NAPOLEONA 16. 22100 COMO. TEL. (031) 30.01.74. FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Edge's

GARFIELD - Winter's Tail

Prendete un tondo, vispo gattino. Dategli un'insaziabile appetito per le lasagne e lasciate la porta del frigorifero aperta. Cosa ottenete? Il seguito di *Big, Fat, Hairy Deal*, ecco cosa.

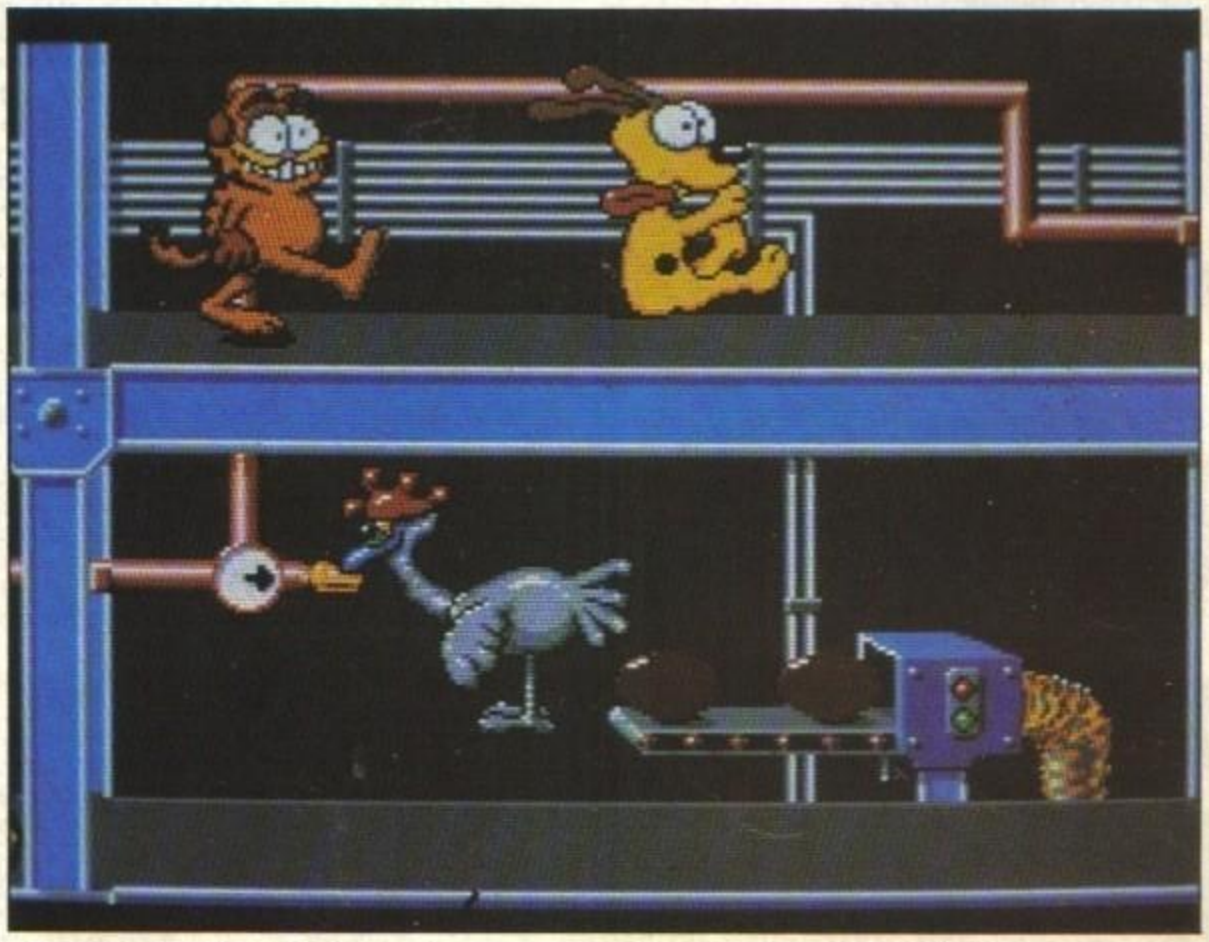
Il nostro felino amico, dopo aver assaggiato la delizia della cucina Italiana ancora una volta, si è addormentato nel refrigeratore e ha iniziato a sognare. Un bellissimo sogno. Un sogno sul CIBO. Può vedere una fabbrica di lasagne alla fine di una pista da sci sulle Alpi svizzere. Aspetta un momento... c'è anche una FABBRICA DI CIOCCOLATO! Ah, il paradiso...

Winter's Tail è un gioco in tre parti, con la possibilità di giocare ogni parte in qualunque ordine vogliate. La prima parte vi vede sulla cima di una pista da sci. Voi (e ovviamente il vostro amicone Odie il cane) dovete discendere la pista, evitando alberi, cespugli e rocce, e saltando sulle rampe. Ogni volta che cadete perdete parte della vostra energia (rappresentata da una faccia di Garfield che all'inizio è sorridente e man mano diventa sempre più turbata). L'energia può essere recuperata rubando il cibo tenuto in mano dagli spettatori al bordo della pista. Saltare al momento giusto l'ultima rampa vi catapulterà alto in aria, sopra gli alberi e direttamente sul tetto della fabbrica di lasagne.

La seconda parte (caricata separatamente) consiste di due livelli separati, il primo sembra più una fase bonus, dovete semplicemente agitare il joystick ad altissima velocità per mangiare quante più lasagne possibile. La seconda parte vi vede protagonisti nella fabbrica di cioccolato. Qui dovete attivare il complicato macchinario ruotando interruttori e attaccando tubature, per far sì che il cioccolato si mischi correttamente e nella giusta macchina.

Se avrete successo verrete spediti nell'ultima sezione (altro caricamento). Vi ritroverete con i pattini da ghiaccio a pattinare su un lago ghiacciato nell'intento di catturare un pollo di cioccolato, ma state attenti alle rocce sul vostro cammino!

■ Tr. A..J.



▲ ***E' lui, più paffuto, peloso e simpatico che mai:*** *Garfield!*

Amiga

Mi è piaciuta molto la prima avventura di Garfield su computer, anche se — lo ammetto — era un po' difficile da giocare. La seconda licenza del simpatico gattone, è decisamente differente. Il tutto si basa più sull'abilità col joystick che sullo sforzo mentale. Gli sprite dei personaggi sono grandi, carini e dettagliati ma tendono a muoversi lentamente. Ci sono anche dei problemi nella rilevazione della collisione. Le allegre musichette aggiungono ancora più atmosfera da cartone animato e — in globale — Winter's Tail è giocabile (la possibilità di giocare a tutte le fasi in qualsiasi ordine è una buona cosa) e divertente, ma solo tre livelli sono veramente pochi.

Globale 74%

ST

Anche sull'ST grafica carina e umoristica, con un Garfield inconfodibile (forse più che nel gioco precedente). Come schema di gioco si rivolge, rispetto al primo Garfield, ad un pubblico più giovane, ma — come i film di Walt Disney — rimane in ogni caso un gioco per... tutta la famiglia.

Globale 74%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

System 3's

DOMINATOR

Nello spazio profondo un gigantesco e spaventoso mostro sta distruggendo tutte le galassie che incontra sul suo cammino con inaudita violenza. Si sta dirigendo ora verso la terra, un pianeta portato allo spasimo dalla supremazia di una razza aliena. Nelle rovine delle città la gente è impegnata a ricostruire la propria condizione precedente, e non si cura delle (una volta) formidabili difese. L'ultimo pilota rimasto di una flotta spaziale ormai distrutta vede queste decisioni con disdegno e rifiuta di partecipare alla lotta con l'astronave che ha portato alla vittoria in tante battaglie.

Quando, finalmente, è il turno della terra di sparire la le fauci del mostro è proprio su questo pilota che il governo fa affidamento, offrendogli qualsiasi cosa purché faccia volare ancora una volta la sua astronave Dominator nella battaglia...

Il primo livello è a scrolling verticale, con un cuore da distruggere alla fine dello stesso. La grafica e lo schema di gioco della versione Amiga sono differenti rispetto alla versione C64 (recensita su Zzap! #37 che si trova tutt'ora in edicola), sull'Amiga venite rispediti all'inizio del livello ogni volta che perdete una delle vite. I rimanenti tre livelli sono a scrolling orizzontale, e si possono ottenere dei pod per velocità extra, cannoni che sparano verticalmente oltre al solito laser. Come potrete immaginare ci sono un sacco di alieni diversi da eliminare (inclusi dei cattivissimi girini!), torrette mitragliatrici anti-Dominator e mostri di fine livello.

■ Tr. AJ

Amiga

Contrariamente a quanto tutti ci aspettassimo, l'ultimo gioco della System 3 e primo shoot'em-up di una software house abituata esclusivamente al beat'em-up, è un pessimo prodotto. Non solo la grafica è lenta, poco colorata e carente di varietà, ma la rilevazione di collisione è alquanto imprecisa. La cosa peggiore, comunque, è che dopo ogni vita persa venite rimandati indietro all'inizio del difficilissimo livello e ditemi voi se questo fatto non è irritante. Immaginate di essere arrivati, dopo sforzi sovrumani, al mostro di fine livello e che di perdere una vita... beh, chi ha la forza e la voglia di ricominciare tutto d'accapo sin dalla prima (stupida) formazione aliena? Per concludere, solo quattro livelli di azione lenta, graficamente sotto la media e con un paio di effetti sonori scarsi rendono questo software uno sbaglio della System 3 decisamente da dimenticare.

Globale 34%

ALTRE VERSIONI

Nessuna notizia a proposito della versione ST o PC, ma come si dice: nessuna nuova, buona nuova (oppure 'chi tace acconsente'). Speriamo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

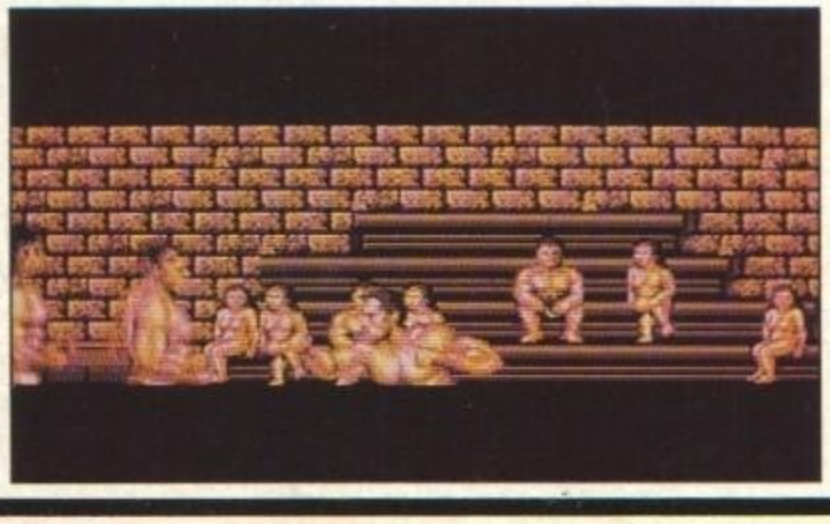
http://www.oldgamesitalia.net/

Ocean's

Red Heat

Dopo il non proprio felice esordio su ST, il prode Ivan Danko è approdato anche su Amiga (il prode è approdato, ah,ah,ah,ah! STUNF! CRASH! BONK! No... Ahia! Aaaargh! Prometto, non ne dico più! Aaaa! Ouff... Meno male che avevo incrociato le dita...).
La struttura di gioco non è cambiata (e mi sembra il minimo): è sempre il solito picchia-duro a mezzo busto con i fondali porno.
Il punto però è un altro: dopo averlo stroncato violentemente (o quasi) mi sono accorto che qualcuno ci gioca volentieri (ognuno ha la sua depravazione): il nostro (ben poco) illustre capo-redattore, Stefano Gallarini (che vi avevo detto?), un paio di miei amici (residenti al manicomio) e varia umanità. Nonostante ciò, insisto nel dire che trattasi di un gioco di alta qualità tecnica ma di scarsa intelligenza, lievemente sul difficilotto spinto e banale. Per quanto, la grafica è degna di nota (soprattutto l'orribile Belushi che sembra un burattino mentre parla) e il sonoro è piacevole. Dopotutto, è solo la mia opinione...

■ M.A.



Amiga

Globale 54%

Mirrorsoft's

Falcon Mission Disk I

The Games machine STAR UPDATE

Giudicata la migliore simulazione di volo mai vista su personal, *Falcon* ritorna ad altissima quota con il primo "mission disk". Riuscirà tanto successo a ripetersi?

Ero a Londra il capodanno scorso, come ogni anno. Vagavo per le strade inglesi in cerca di saldi e occasioni da non perdere. Così, in Tottenham Court Road, mentre trattavo i prezzi dei compact-player con i commessi del negozio, butto l'occhio sulla confezione di Falcon. Fresca fresca. Mollo la trattativa e chiedo subito il gioco.
Arrivato a Dugenham scarto la confezione e mi butto sulla poltrona preso dal manualone allegato alla confezione. Non avevo l'Amiga (quello è rimasto in Italia) e mi sono dovuto accontentare delle istruzioni. Così, guardando nella confezione, ho trovato la cartolina da compilare per ricevere il Mission Disk appena pronto. Spedii e attesi. E oggi, a qualche mese di distanza, dopo aver inviato le sterline richieste, ricevo il Mission Disk numero uno. Ecco la recensione.

Chi ha già ammirato le meraviglie di questo simulatore, potrà divertirsi con altre 12 nuove missioni: Rolling Thunder, Water Sports, Truck Interdict, Train Interdict, Wild Weasel, Dragons Jaws, Dragons Tail, Pol Mission, Blue Bandit, Sledgehammer, Thunderbolt e Flaming Dart. Tutto quello che una volta era color sabbia, si è trasformato in un verdeggiante altipiano. Le piramidi sono diventate colline sparse a destra e a manca, mentre fra i nemici compaiono i carri armati. Restano i laghi, e sono più curate le costruzioni.
Ma la grande novità sta nel fatto che le missioni non sono separate tra loro, ma la soluzione di una aiuta a risolvere quella seguente. Così, se per esempio abbattete un ponte, nelle tre missioni successive il ponte resterà abbattuto. E questo garantisce un realismo senza precedenti.
Falcon resta quindi, a mio parere, il miglior simulatore di volo, almeno per quanto riguarda ST e Amiga. Inoltre potrete usare il vostro disco 2 contenente le informazioni e i punteggi guadagnati con le missioni precedenti, ritrovandoveli in queste12 nuove avventure.
Anche lo scopo delle missioni è interessante: nella prima, per esempio, dovrete abbattere i carri armati nemici che tentano di invadere la vostra base. E oltre a treni e camion con le provviste, incontrerete nuovi Mig (i 29 al posto dei 25), la fabbrica dei carri armati, la centrale e l'arsenale.
Insomma, chi ha già Falcon non esiti ad acquistare il Mission Disk, anche perché sembra siano stati corretti i pochissimi bug della versione precedente che impedivano a volte felici atterraggi. E chi non ha Falcon non esiti a provarlo... si innamorerà dei simulatori di volo.

■ S. Gallarini

Amiga

Globale 95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elite's

PAPERBOY

Quando ormai stavamo impaginando la rivista, l'editore è arrivato con un pacchetto firmato Elite. Non ho perso un istante e mi sono tuffato subito nel dischetto che conteneva... *Paperboy*. "Sarà come Space Harrier?" — ci siamo chiesti. Eccovi la risposta...

Tra i primi giochi a schermo grande, alla Out Run, tanto per intenderci, e dotati di console piuttosto strana, c'era Paperboy.
Una colonna sonora che si differenziava dalle solite (come Marble Madness) e un manubrio con tanto di tasti per il fuoco al posto del solito joystick.
All'inizio non era proprio facile guidare il nostro eroico paperboy attraverso le strade americane nel tentativo di gettare il giornale centrando la casella della posta, ma dopo un po' di pratica la sfida si faceva implacabile e la schiera di paperboy-dipendenti cominciava a vedersi.
A distanza di parecchi anni dal coin-op, la Elite ci regale questa conversione decisamente fedele che riaprirà agli affezionati le antiche ferite alle mani, dovute al fatto di non essere riusciti a superare la giornata di sabato, in attesa dell'agognata domenica. In Paperboy, infatti, dovrete guidare giorno dopo giorno un ragazzino a cavallo della propria bicicletta tentando di consegnare il giornale del mattino a tutti gli abbonati.
Ogni giorno però la strada si arricchisce di personaggi sempre più terribili: cani rabbiosi, bimbi terribili che vi investono con le loro automobiline radiocomandate, signore col carrello, omacci dediti ai lavori stradali, affascinanti ragazze distratte a bordo delle loro coupé, e mille altre cose ancora.
Certo che durante questa corsa dovrete stare così attenti agli ostacoli che mirare alle caselle della posta o agli zerbini per consegnare il quotidiano diventa sempre più difficile e dovrete farvi l'occhio.
Sta di fatto però che, oltre a svolgere diligentemente il vostro lavoro di fattorino, dovrete anche guadagnare un po' di punti, magari rompendo i vetri della chiesa o quelli delle ville di proprietà dei non abbonati... una specie di ricatto, insomma.
Così, arrivati alla fine della giornata (dopo aver percorso una sezione destinata solo ad aumentare il punteggio) potrete vedere quanti abbonati sono restati tali e quanti hanno disdetto l'abbonamento, perché se rompete inavvertitamente i vetri delle case dei vostri clienti o se dimenticherete di consegnargli il quotidiano, questi si ritireranno immediatamente dalla sottoscrizione. Se invece sarete tanto bravi da distribuire tutte le riviste a chi di dovere, guadagnerete nuovi abbonati.
Riconoscerete le ville degli abbonati da quelle dei non abbonati grazie al loro colore. Le case colorate in chiaro sono quelle dei vostri clienti, le altre no.
Se riuscirete a completare l'intera settimana senza perdere tutte le vite a vostra disposizione (ne perdete una ogni volta che cadete), passerete al livello successivo, arricchito di nuovi inconvenienti stradali. Fra l'altro all'inizio del gioco potrete scegliere a quale fra i tre livelli giocare.
Datevi al fattorinaggio, ragazzi, può essere più divertente che fare il Pony Express.

■ S. Gallarini

ALTRE VERSIONI

Presto potrete giocare col giornalaio pazzo anche sull'St e sul PC. Non sappiamo dirvi però la qualità delle conversioni anche perché ci dicono alla Elite che questa programmazione è stata pensata specificatamente per l'Amiga.

Amiga

Ho giocato tanto a Paperboy in sala giochi e diventavo matto: superare il sabato era impresa davvero ardua e bisognava imparare a memoria gli ostacoli del percorso per evitarli nelle partite successive. In un periodo di scarse conversioni da coin-op ero abbastanza preoccupato: quando si ama un gioco si ha così paura di vederlo mal realizzato che a volte è meglio che resti solo il ricordo del coin-op. Ma Paperboy ci ha convinti, e tutti in redazione abbiamo la stessa opinione. Questa nuova fatica Elite è curata, molto fedele all'originale (anche se il cane è diventato un barboncino e subito all'inizio ci sono ostacoli che nel coin-op si trovavano solo nei giorni più avanti) e soprattutto molto, molto veloce. La colonna sonora rispetta fedelmente quella originale e in generale il gioco non vi deluderà. Chi amava il coin-op acquisterà senz'altro la versione casalinga, per tutti gli altri sarà davvero una piacevolissima sorpresa. Un ultimo, grande pregio che potete ammirare dalle foto: il gioco è 'a tutto schermo'! Più di così che volete?

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Review

US Gold's

INDIANA JONES And The Last Crusade

Harrison Ford ritorna a interpretare uno dei personaggi più amati dal pubblico cinematografico, e quest'anno si accoppia con il miglior attore del mondo: **Sean Connery**. Riuscirà la **US Gold** a portare sui nostri monitor un carisma così irresistibile?

L'ultimo Indiana Jones apparso sui nostri computer ci ha fatto accapponare la pelle, e non per l'emozione. E pare che anche quest'ultimo appuntamento con il gioco non sia proprio entusiasmante. Anzi...
Se vedrete il film (o se avete la fortuna di averlo già visto) riconoscerete nel gioco le sequenze della storia in cui Indiana Jones tenta di accaparrarsi il sacro Grail prima che lo facciano i nazisti.
Il gioco è diviso in quattro livelli distinti. Il primo è ambientato nel 1912, quando Indy teenager scopre un gruppo di tesori nascosti in una grotta solitaria e misteriosa. In questa sequenza Indy deve naturalmente accaparrarsi la Croce del Coronado e scappare evitando ostacoli naturali come stalattiti, stalagmiti, baratri, piuttosto che ponti traballanti e fanatici assassini. Così, una volta impossessatosi della Croce e rifugiatosi si di un treno da circo, Indy scopre la sua fobia per i serpenti e l'utilità di avere a portata di mano una frusta capace di allontanare i leoni.
Nella seconda scena siamo nel 1938, durante la seconda guerra mondiale e Indiana Jones, ormai adulto, è in cerca del castello Brunwald dove potrà trovare indizi sulla posizione del sacro Grail nascosto nel deserto della Giordania. E sarà proprio là che verrà ritrovato Indy papà (magistralmente interpretato da Sean Connery e scarsamente realizzato nel gioco). In questa sezione il nostro eroe dovrà affrontare truppe naziste, topi, palle di fuoco e, per raggiungere il terzo livello, lo Zeppelin (sarà mica Rocket Ranger!).

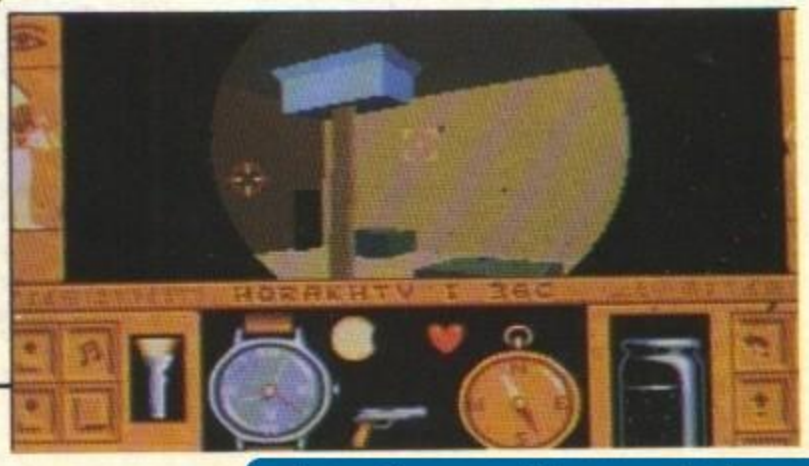
A questo punto i nazisti, smaniosi di prendersi il sacro Grail (che fra l'altro è dotato di poteri magici), approfittano dell'assenza dell'eroico archeologo per impossessarsi del diario di Indy padre che sembra contenga numerosi appunti che riguardano la posizione della famigerata coppa. E voi, in cerca di un modo per fuggire dallo Zeppelin, sarete costretti a fare di tutto per recuperare passaporti evitando che l'icona "passaporto", appunto, vada esaurendosi.
L'ultimo livello si svolge finalmente nel tempio dove è nascosto il sacro Grail, protetto da lame cadenti e rocce semoventi, sullo stile dei Predatori dell'Arca Perduta.
Immagini digitalizzate dell'eroe fanno da specchio per le allodole per quello che è un platform game che rientra nella norma. Non che ci aspettassimo grandi cose, ma di questo gioco dalla grafica piacevole ma dalla trama ovvia, lascia spesso frustrati nel vedere per l'ennesima volta la morte del nostro eroe.

■ Tr. S. Gallarini

MicroStatus'

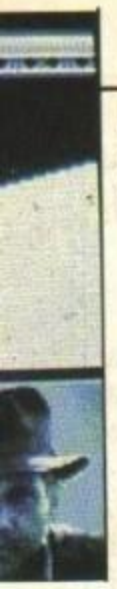
TOTAL ECLIPSE

L'ultima ambientazione della tecnica del Freescape è anche la più immaginativa, addirittura l'Egitto del 1930. Dunque, si narra che in tempi molto antichi un Gran Sacerdote egiziano, dotato di inimmaginabili poteri, irritato dal comportamento del popolo che si rifiutava di sacrificare vittime innocenti al dio del Sole Ra, lanciò un terribile maledizione. Maledizione che una volta eretta un gigantesca piramide all'interno della quale, nella stanza più alta, venne creato un sacrario per il dio del Sole, suonava così: "Qualunque cosa che si frapponga al disco solare durante le fasi di luce verrà inesorabilmente distrutta, e i suoi frammenti sparsi nel vento!". I millenni passano velocemente e Vi trovate così catapultati il 26 ottobre 1930, data in cui il sole avrà un'eclissi totale (un eclissi di sole è quel fenomeno astronomico per cui il disco solare viene completamente oscurato dalla luna che gli passa in sostanza davanti!) ecco dunque profilarsi all'orizzonte una catastrofe di proporzioni mondiali; la luna si frantumerà in milioni di asteroidi che cadranno sulla terra. La Vostra missione è quindi quella di raggiungere il sacrario di Ra e distruggerlo, per questo avete solo due ore, una pistola, un orologio da polso, una borraccia d'acqua e una bussola. Il gioco vero e proprio prende il via con voi che avete appena 'parcheggiato' il vostro biplano fuori dalla piramide e vi accingete ad entrare. Avete molte possibilità di lasciarci le penne in questa missione alla Indiana Jones, la prima, molto banale, è quella di morire disidratati se non mantenete la borraccia piena d'acqua, poi potrete morire di infarto causato dallo stress o da colpi che prendete. Se la ferita non è letale potete calmare il battito cardiaco fermandovi a prendere tempo. Esiste l'opzione per accelerare il corso del tempo ma attenzione all'eclisse.
Dark Side è la prima cosa che mi è venuta in mente ma TOTAL ECLIPSE ha qualcosa di più realistico di più coinvolgente. La netta sensazione di claustrofobia che si prova ad entrare nelle piramidi vere è riportata in modo impressionate. Addentrarsi nel labirinto di sale che costituiscono la piramide senza perdersi è già di per se stesso un bel problema, se poi vi aggiungiamo la possibilità di infarto e gli innumerevoli enigmi che dovete risolvere il gioco diventa davvero grande. Il suono dei vostri passi e quello del vostro cuore che batte rendono l'azione molto ma molto realistica, per non parlare della tecnica Free-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



In questa foto la versione ST, e in quella piccola la versione Amiga

Amiga

In aggiunta alla versione St ci sono un paio di effetti sonori extra come quello di "Indy che cammina sui cornflakes", che potrete udire quando l'eroe cammina. Certo bisogna ammettere che le immagini digitalizzate sono molto interessanti e ben fatte; ma questo non basta a divertire.

Globale 68%

ST

I dettagli grafici lasciano un po' desiderare: Indy cammina sullo schermo rispettando il movimento del corpo ma rallentando troppo lo scrolling e nel primo livello l'acqua resta ferma, mentre era decisamente possibile animarla. Queste sono omissioni piuttosto importanti che fra l'altro esistono in tutte le versioni e rendono il gioco ancora più monotono.

Globale 68%

scape già vista e collaudata più volte ma sempre notevole. La scelta dei colori e decisamente adeguata allo spirito del gioco e il pannello dei comandi pur nella sua originalità e molto funzionale e soprattutto utile. Opzione Load/Save presente e caldamente consigliata, semplici ed efficaci effetti sonori ed una buona colonna sonora "Egizianeggiante" (accipicchia che parolona!!) condiscono la versione a sedici bit di questo splendido gioco. Consigliato a tutti i 'ragionatori' (no, non ragionieri...) un po' Indiana Jones che potranno passare le loro giornate estive tra le sabbie e i sapori del Sahara restandosene comodamente seduto al fresco di casa sua.

■ M. Galardi

ST Amiga

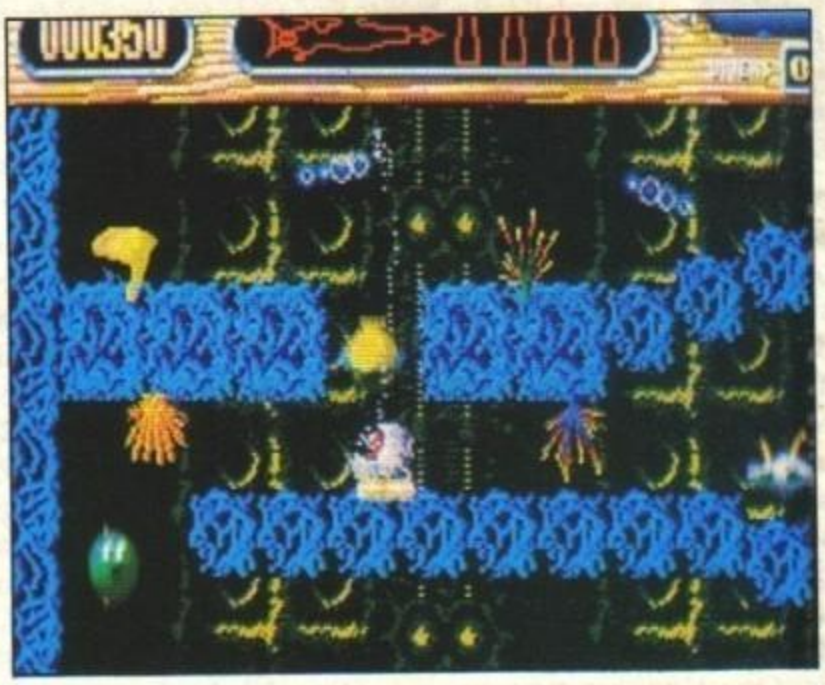
Globale 90%

Screen 7's

JAWS

E' il numero dei film, questo TGM: Batman, Licence To Kill e... Jaws. Un po' vecchiotto per la verità, rispetto agli altri due, ma comunque un grande film, anche perché Spielberg non si smentisce mai.
Così la Screen 7, acquistati i diritti, si è messa a produrre un gioco che già in partenza mi sembra un po' vecchiotto.
La trama del gioco è quella del film: sull'isola Amity i villeggianti, tranquilli e sereni, sono ignari di un pericolo mortale che sta minacciando le acque: le alghe... emh, scusate, lo squalo.
Una notte, dopo aver mangiato e bevuto, un gruppo di ragazzi sulla spiaggia si concede una nuotatina e, tristezza delle tristezze, una di loro non torna più indietro perché inghiottita dallo squalo. Gli altri, ubriachi e ignari della situazione, non ci fanno caso. Ma il giallo è appena cominciato.
Tocca a voi uccidere il cattivone affamato, che, grazie al maggiore Vaughn che non vuole chiudere la spiaggia, continua a divorare bagnanti.
Il gioco, dopo le dovute presentazioni che ci ripropongono la scena iniziale del film (più o meno), ha inizio sul peschereccio con a bordo il capo della polizia, (Brodie), Quinn il pescatore, e un oceanografico esperto che risponde al nome di Hooper.
Con loro ci sono 5 bravi palombari, che voi guiderete, e che hanno il compito di... farsi mordere! Cioè quello di andare a esplorare il fondale alla ricerca dei 4 pezzi che compongono un cannone speciale capace di eliminare lo squalone.
Perlustrare il fondo del mare è cosa molto piacevole per gli ospiti del club Mediterranée, un po' meno per voi che dovrete affrontare pesciacci, poliponi e altri molluschi affamati. Con uno scrolling multidirezionale e labirintico i vostri palombari potranno trovare anche vari oggetti bonus, come la possibilità di riempire d'aria nuovamente la bombola, vincere vite extra, prendere tesori, avere uno schermo protettivo, usare proiettili più veloci o più potenti. Inoltre potrete imbattervi anche in malus, ovvero in bombe capaci di far esplodere la nave, oggetti che rendono momentaneamente invisibile il palombaro a voi e non ai pesci o parti di muro capaci di uccidervi al solo tocco.
Jaws richiederà un bel po' di tentativi prima di trovare la via giusta per recuperare i quattro pezzi dell'arma e affrontare lo squalo, ma la monotonia del gioco, dei fondali e degli sprite non vi spingerà a continuare per molto. Su di un Amiga si poteva fare meglio, e non mi pare che la Screen 7 si sia impegnata abbastanza. Peccato, perché l'idea di prendere come spunto un film così "cult movie" poteva essere interessante. Provatelo prima di imbattervi nella spesa: le cacce al tesoro sottomarine possono anche essere interessanti.
Speriamo che non si mettano a fare Jaws 2!

■ S. Gallarini



Amiga

Globale 68%

ST

Niente da dire: la sequenza introduttiva è molto carina (se fossimo in un cinema) introduce... sprite e fondali disegnati coi piedi, poveri di dettagli, cromaticamente ancora più poveri, con un'animazione elementare e una crudezza generale nella struttura. Il sonoro, dal canto suo, non fa alcun tentativo per riscattare l'ST da questa figuraccia.

Globale 42%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KULT

Exxos'

Il gioco è distribuito in Italia dalla C.T.O. con manuale in italiano e con il titolo di "The Temple Of Flying Saucers"

Bizzarro e surrealistico, il mondo creato in Kult fornisce un difficile habitat per i Normali - umani - dopo un inesplicabile fenomeno chiamato 'L'incendiò. I loro futuri e i loro destini sono controllati dai Tuners - psico-mutanti con forti capacità telecinetiche e telepatiche che acquistano la conoscenza dalle trasmissioni dei Centri di Trasmissione Tuners. Addirittura alcuni sono così soggiogati dal Potere-che-è dal disapprovare chiunque osi pensare! Ma i Mutanti non sono solo quei perfetti organizzatori che sono i Tuners. I Protozorqs sono una razza fanaticamente e pericolosamente attaccata alla religione, particolarmente nel loro Giorno dell'Espiazione. Quest'anno sono scesi sui villaggi dei Normali devastando tutto ciò incontravano sul loro cammino e uccidendo tutti tranne i giovani maschi. Voi prendete i panni di un Turner chiamato Raven che, insieme alla sua ragazza Sci-Fi, assistono al massacro. Anche se addirittura Foetus, l'intelligenza della rete dei Tuner, l'aveva proibito, Voi e Sci-Fi venite coinvolti nella lotta e combattete fino a che l'ultimo dei Protozorqs non giace secco al suolo. Ma ahimé, nella mischia Sci-Fi viene trascinata nel Tempio dei Protozorqs e Voi non avrete pace fino a che non riavrete il vostro grande amore (e Voi sapete quanto brucia perdere la donna vero!!). Una volta catturati dai Protozorqs c'è una sola possibilità di uscita - una via che vi permetterà di ritrovare e liberare Sci-Fi. Le cinque prove o compiti sono osservati da molti per ottenere l'illuminazione e l'unione con il provvisorio dio Delios. E mentre loro saranno indaffarati ad esplorare il tempio con la processione voi potrete trovare Sci-Fi. Quindi istruito sulla prima prova dal Maestro di queste cose, vi introducete nel tempio, e cominciate a farvi strada tra i corridoi e le stanze tutte disegnate in isometria 3D. Un pannello di icone è usato in unione con un' area di testo per farvi giocare KULT, e il puntatore del mouse cambia forma per indicare la funzione in uso. Le icone permettono di raccogliere oggetti, di fare l'inventario, di mostrare il livello di energia psichica, fare aspettare Raven (e farlo così riposare) e caricare e salvare il gioco. I poteri Psichici possono essere selezionati dopo avere fatto scendere un'altra striscia di comandi. Kult è sicuramente molto differente dai soliti Arcade-Adventures pilotati dal mouse. La trama strana la gente e gli oggetti da trovare sono anch'essi molto folli, mentre il sistema di gioco e molto sofisticato. Come in tutti i sistemi ad icone ogni cosa sullo schermo è nominata per voi quando la puntate col mouse dando origine spesso a grafici e testi che vi mostrano le informazioni o gli avvertimenti inerenti quell'oggetto. Gioco lontano dall'essere facile da portare a termine anche a causa della mancanza di scene arcade. Vi prenderà invece la gola e vi fara aggrottare le sopracciglia portarlo a termine completando le varie prove e i piccoli compiti che incontrerete nei corridoi del tempio. Tutto questo non farà la felicità degli smanettoni arcade ma molti di voi si troveranno a spendere molte ore a

PC

Il programma supporta i modi CGA ed Hercules, decisamente pochini, ed è presentato unicamente su un dischetto 5,25". Non sono specificati i Kb di RAM necessari (quindi 256 dovrebbero bastare) e ha manuale e confezione non esaltanti. E' specialmente il manuale a mettermi in disappunto perché una trama interessante come questa è decisamente insolita e meritava una trattazione in chiave romanzesca invece del modo in cui è stata svilita e scritta. Se volessimo parlare del gioco vero e proprio, devo dire che è non poco soddisfacente. All'inizio può sembrarvi che ci sia poco da fare, ma poi scoprirete che dietro a tutto c'è una storia interessante e più spessore del previsto. Il sistema di gestione mostra quasi subito i suoi vantaggi e la bella grafica completa il tutto. La scheda CGA viene messa alla frusta ammannendo pregevoli effetti di comparsa e scomparsa delle immagini, con scene di lotta addirittura umoristiche. Il programma giustamente non risente della velocità del PC su cui gira, mentre purtroppo le animazioni delle icone dei personaggi sì. Se usate un PC particolarmente veloce, nella sequenza del gioco di bussolotti per vincere dovrete sparare a caso perché questi vengono mossi troppo in fretta e perciò sarebbe consigliabile salvare la partita subito prima per cautelarsi. Tirando le somme: imperdibile per gli avventurieri e degno di considerazione da parte di chiunque non viva in perenne stato catalettico.

■ G. & W. Baldaccini

Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giocare questa novella e stimolante gioco.

■ M. Galardi

Amiga

Globale 84%

ST

L'originalità della grafica Exxos ha in Kult un degnissimo testimone e continuatore, dopo esemplari come Captain Blood e Purple Saturn Day. Con un look biomeccanico che ricorda Alien e una conseguente atmosfera surreale e misteriosa. Dal punto di vista del sonoro il 'parlato' degli altri personaggi è alquanto strano, ma il resto degli effetti sonori campionati è stato ben scelto. E nemmeno la colonna sonora sta a guardare, credeteci.

Globale 84%

ALEX COMPUTER MAIL SERVICE

A2000 L. 2.250.000
PC40 III L. 3.880.000

TEL.011/7730184

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

AMIGA

ARCHIPELAGOS	L. 69.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
PIRATES	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000
SWORD OF SODAN	L. 49.000
TV SPORTS: FOOTBALL	L. 59.000
LORD OF THE RISING SUN	L. 49.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
POPULOUS	L. 45.000
VOYAGER	L. 39.000
MANHUNTER	L. 59.000
SPACE QUEST II	L. 47.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 49.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 59.000
BLOOD MONEY	L. 59.000
RAMPAGE	L. 25.000
OPERATION WOLF	L. 25.000
ROCKET RANGER	L. 59.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
COSMIC PIRATE	L. 39.000
ROBOCOP	L. 39.000
DRAGON NINJA	L. 39.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 25.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 69.000
U.M.S.	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 49.000
EMPIRE	L. 45.000
ELITE	L. 49.000
CARRIER COMMAND	L. 49.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
RAIDER	L. 39.000
DUNGEON MASTER	L. 49.000
DESTROYER	L. 29.000
SUB BATTLE sim.	L. 29.000
AFTERBURNER	L. 49.000

UTILITIES

LOGISTIX	L. 120.000
CAO-3D	L. 145.000
TEXTCRAFT PLUS	L. 145.000
X-CAD	L. 700.000
PHOTOLAB	L. 269.000
KINDWORDS	L. 60.000
MATH AMATHION	L. 79.000
AMIGA TOTO	L. 69.000
SUPERBASE PERSONAL	L. 190.000
SUPERBASE PROFES.	L. 399.000
64 EMULATOR II	L. 169.000
INTRO CAD	L. 107.000

ATARI ST

KICK OFF	L. 29.000
WILLOW	L. 49.000
THE RUNNING MAN	L. 29.000
BARBARIAN II	L. 39.000
RAMBO III	L. 39.000
MICROPROSE SOCCER	L. 49.000
VOYAGER	L. 39.000
DEJA VU II	L. 49.000
CRAZY CARS II	L. 29.000
AFTER BURNER	L. 39.000
CHIGAGO'S 30	L. 29.000
VICTORY ROAD	L. 39.000
SUPER HANG ON	L. 36.000
MILLENIUM 2.2	L. 49.000
GUNSHIP	L. 59.000

MS DOS

F19 STEALTH FIGHTER	L. 99.000
SENTINEL WORLDS 1	L. 59.000
FAST BRECK	L. 35.000
688 ATTACK SUB	L. 72.000
OUT RUN	L. 29.500
WHO... ROGER RABIT	L. 59.000
SINBAD	L. 59.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 59.000
TEENAGE QUEEN	L. 37.000
SPACE QUEST III	L. 59.000
POLICE QUEST II	L. 49.000
KING'S QUEST IV	L. 69.000
MAN HUNTER	L. 59.000
GOLD RUSH!	L. 49.000
PT 109	L. 59.000
F 16 FALCON AT	L. 89.000
BALANCE OF POWER	L. 48.000
HOSTAGES	L. 37.000
FIRST OVER GERMANY	L. 69.000
DEMON'S WINTER	L. 59.000
POOL OF RADIANCE	L. 49.000
KING'S OF THE BEACH	L. 69.000
MAY DAY SQUAD	L. 39.000
NIGHT RAIDER	L. 39.000
DOUBLE DRAGON	L. 49.000
WILLOW	L. 49.000

UTILITY

LOGISTIX	L. 170.000
SUPER BASE PERSONAL	L. 150.000
INSTANT PAGES	L. 45.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.

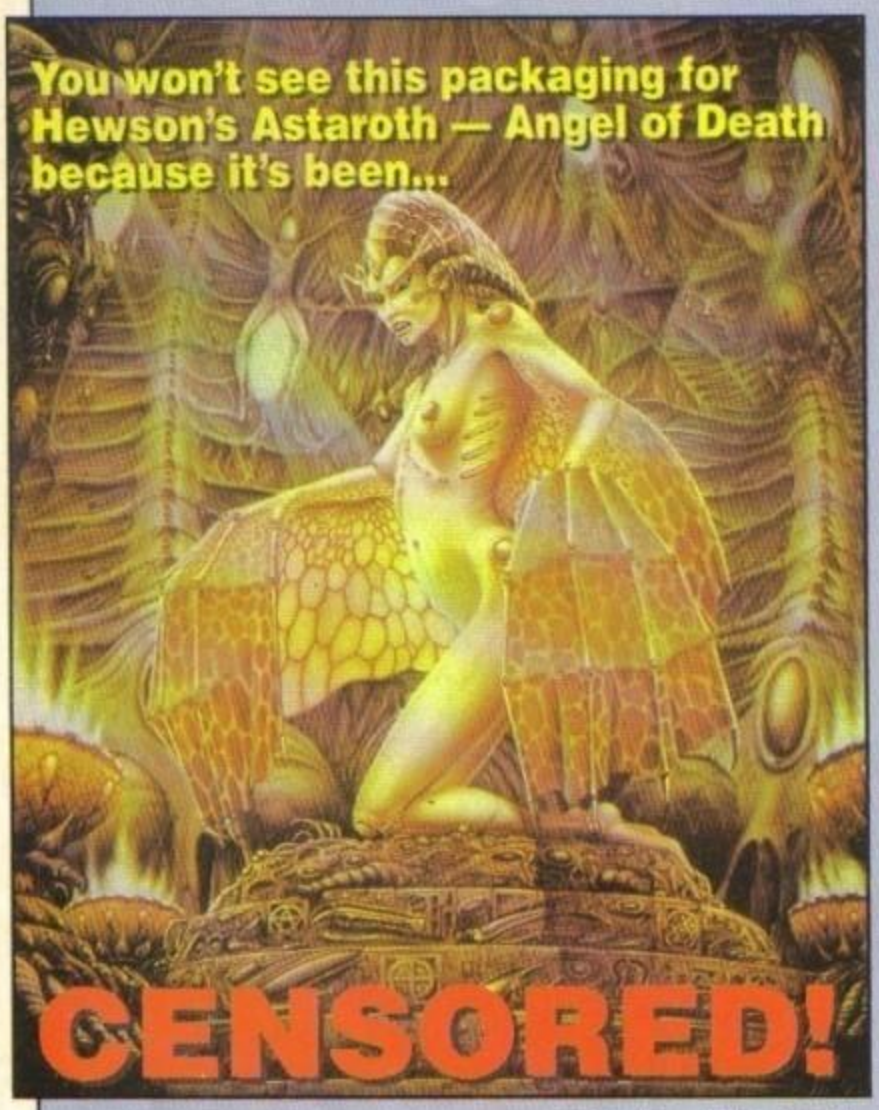
TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASTAROTH:

UNA CONFEZIONE CHE NON VEDRETE MAI!!!



▲ *Le scritte in inglese declamano: "Non vedrete questa confezione per Astaroth — Angel of Death, della Hewson, perché è stata CENSURATA!"*

Astaroth — The angel of Death è stato uno strano gioco per la Hewson sin dall'inizio. Fu concepito nella primavera del 1988. Già questo era strano per la Hewson, dato che ne prevedevano l'uscita più di un anno dopo, nell'aprile 1989 — data che, a causa di "problemi di programmazione", è stata spostata a luglio (che secondo la Hewson "non è male"). Sandra Cousins, che era all'epoca Direttore delle Operazioni per la Hewson, sfoggiava il lavoro artistico del gioco già al PC Show dell'anno scorso — e proprio le illustrazioni hanno causato dei problemi.

Marc Dawson (che aveva già a suo credito Robin of the Wood e Nodes of Yesod) abbordò per la prima volta Andrew Hewson al PCW Show del 1987, chiedendo se poteva fare del lavoro per la Hewson — che stava già facendo uscire successi come *Exolon* e *Zynaps*. Dopo alcune trattative, Marc venne incaricato di scrivere *Astaroth* — uno dei primi giochi che la Hewson aveva intenzione di fare principalmente per ST e Amiga.

Non appena fu fissata una data di uscita per il gioco, Sandra Cousins cominciò ad occuparsene e a dirigere le operazioni per lo sviluppo del progetto che la Hewson sperava sarebbe stato il loro best—seller del 1989.

Per prima cosa Sandra si interessò dell'aspetto artistico. Doveva decidere a chi e a quale dei suoi due protetti (Nick Davies, che aveva curato il lato artistico di *Stormlord* e che sta attualmente producendo tutte le copertine "ritoccate" di Rack-it; e Steve Weston, che aveva già prodotto dei capolavori per Eliminator, *Exolon* e *Nebulus*) affidare il lavoro.

Sandra Cousins, che è attualmente General Manager della Hewson e che ha sempre fatto parte della compagnia, spiega: "Una volta che ho scelto Steve per il lavoro, ci siamo incotrati e abbiamo considerato che aspetto dovesse avere la copertina. Di solito ho le idee abbastanza chiare su quello che voglio, così si trattava solo di chiarire alcuni punti. A volte i disegnatori danno un'occhiata al gioco, giusto per farsi un'idea di qualche dettaglio, ma con *Astaroth* non è stato necessario. Avevamo già sviluppato l'Angelo della Morte e sapevo che aspetto avrebbe dovuto avere. L'atmosfera globale doveva essere cupa, tetra e stranamente calma — minacciosa in modo subdolo, insomma. Steve preparò alcuni bozzetti e li propose alla Hewson; aveva capito subito quello che volevo — anche se, ovviamente, la prima bozza dovette essere cambiata un po'".

Con i bozzetti finiti, Steve decise che, per realizzare il capolavoro che richiedeva la Hewson, aveva bisogno di una speciale ispirazione... "Steve andò in vacanza in Spagna e finì il lavoro in un suo rifugio tra le montagne". Per completare l'Angelo della Morte, Steve ha impiegato il doppio del tempo che gli serve di solito, "ma non aveva importanza, visto che il gioco non era pronto. Abbiamo pagato molto l'Angelo della Morte, ma è proprio quello che volevo — seducente, ma allo stesso tempo terrificante."

Alla Hewson sono sempre stati molto orgogliosi dei lavori artistici che producono, ma perché un cambiamento così marcato dalle notevoli immagini di *Eliminator* e *Zynaps* (anche questa un po' "sfrontata")? "Ne avevamo abbastanza delle solite astronavi! Non vanno più. Cerchiamo sempre di trovare qualcosa di originale. Essere originali, questa è la chiave. Ho imparato molto sui differenti tipi di promozione quando sono stata negli Stati Uniti, sono incredibilmente più avanti di noi. E' sempre utile essere al corrente di quanto accade sugli altri mercati." La compilation della Hewson per la prossima estate, intitolata Heatwave, prende ispirazione dalla cartoline. Creata da Nick Davies, la copertina mostra la solita femmina poco vestita, abbronzatissima, in riva al mare, con un polipone che in ogni tentacolo ha uno dei giochi della compilation. "Nick ed io abbiamo tirato fuori quattro idee e alla fine abbiamo sviluppato questa... Simpatica, vero?" dice la Cousins.

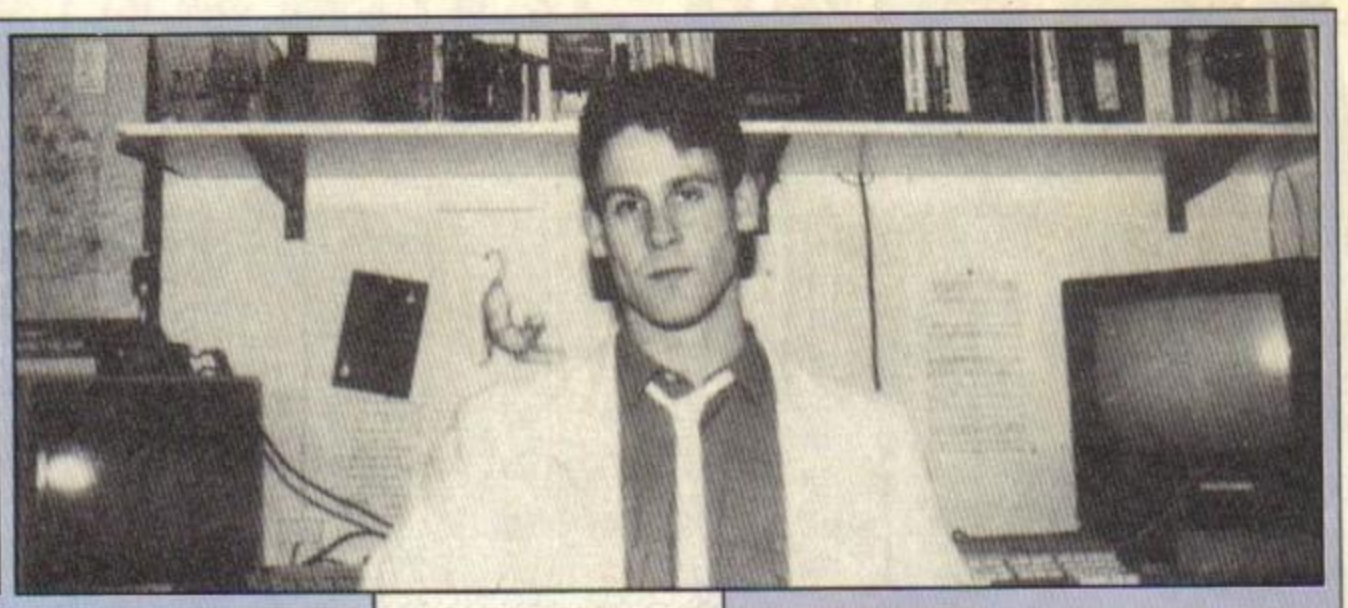
I programmatori (la Hewson impiega solo free-lance) si riuniscono regolarmente. I Software Manager come Paul sono spesso il flagello dei programmatori, ma sono i loro suggerimenti che rendono i giochi quei prodotti altamente rifiniti di oggi. E' impossibile per un programmatore vedere il suo gioco in modo imparziale (spesso rimane più impressionato dalla sua tecnica che dal gioco in sé stesso), il Software Manager vede il gioco con gli occhi del probabile acquirente (voi) — e per questo ha bisogno di una buona squadra di collaudatori! In qualità di Software Manager Paul riesce anche ad avere la profonda conoscenza del gioco che è indispensabile per scrivere le istruzioni.

Per gli scenari è tutta un'altra faccenda. Di solito, tutte le informazioni sulla storia dietro il gioco vengono scritte da Sandra Cousins, *Astaroth* è stata l'eccezione. Sandra ha pensato che richiedesse un racconto di presentazione, visto che era un "gioco speciale". Fu quindi commissionata ad uno scrittore esterno una storia che poteva, come traccia, seguire la trama di Carrie — Stephen King è l'autore preferito di Marc Dawson, ed è stato proprio il libro di King che gli ha fornito l'idea base per il gioco.

Di solito, a questo punto, la programmazione e la produzione di un gioco si incontrano. Il Software Manager ha tra le mani un gio-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



co finito (bè, almeno un provino funzionante da mostrare ai distributori), lo scenario è stato scritto, le illustrazioni sono state disegnate e il resto sta al pubblicista.

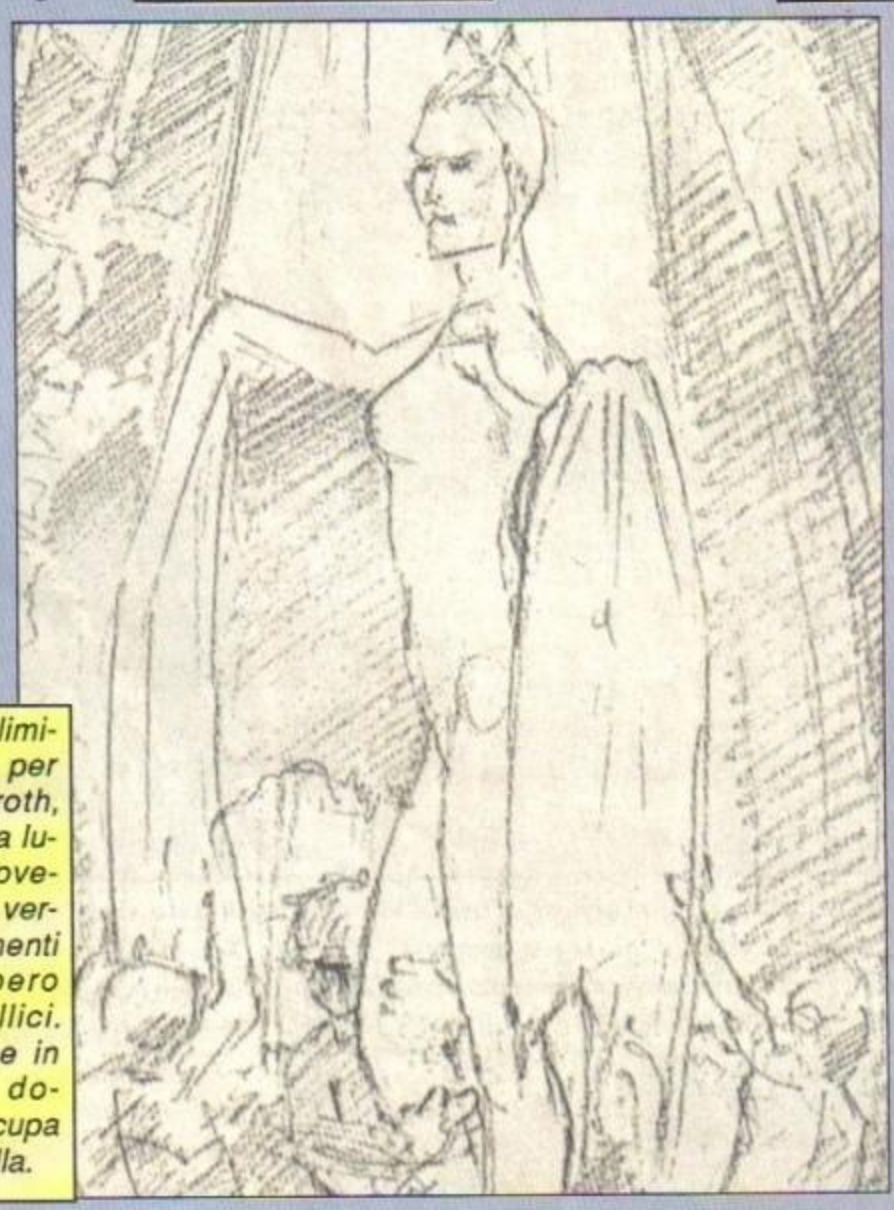
La Hewson non fa uscire un gioco se non ne è totalmente soddisfatta — preferisce la qualità alla quantità. Sandra Cousins dice comunque, che, una volta pronto il master del gioco, è possibile farlo arrivare sul mercato in tre giorni — "ma ci viene a costare un occhio della testa!" aggiunge.

E qui finiscono il compiti di Sandra, generalmente, ma non nel caso di *Astaroth*... Quando il gioco fu presentato ai maggiori grossisti, questi dissero ai rappresentanti della Hewson che la maggior parte dei dettaglianti non avrebbero accettato il prodotto con quelle illustrazioni. Sandra riconosce che sono un po' "sfrontate", ma non ci si aspettava una reazione del genere: "I grossisti si stanno comportando come dei pubblici censori". Ma, "è tutta pubblicità", ha aggiunto. E quindi alla Hewson va anche bene... vero?

■ Tr. L. Meneghini

Sandra Cousins (in alto a sinistra), l'autore di *Astaroth* Marc Dawson (sopra) e in un atteggiamento appropriatamente lugubre Steve Weston (a sinistra) con alcune delle sue altre creazioni per la Hewson

Sotto: un facsimile della confezione definitiva di Astaroth, dopo il 'ritocco'



Uno degli schizzi preliminari di Steve Weston per la copertina di Astaroth, dove è annotato che la luce dovrebbe tutta provenire all'alto ed essere verde—bluastra. Gli elementi strutturali dovrebbero avere riflessi metallici. Soprattutto, aggiunge in fondo, l'atmosfera dovrebbe essere tetra, cupa e stranamente tranquilla.

CENSURATI

Astaroth non è stato l'unico gioco ad aver subito dei 'ritocchi' nella confezione, eccone altri 'censurati' in passato:

GAME OVER (Dinamic)
— Un capezzolo 'osceno' venne coperto
FRIDAY THE 13TH
(Domark) — Il coltello venne eliminato dalla testa
BARBARIAN (Palace) — Maria Whittaker non apparve mai nelle catene di negozi Boots, e il barbaro rimase solo...
VIXEN (martech) — Nei negozi Boots apparve solo il viso della 'selvaggia' Corinne Russel
E, naturalmente, *Astaroth...*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLEEPING GODS LIE

*Un fantastico gioco di fantasia che all'azione veloce combina tutto il fascino dell'avventura.
*Un'epica a 3D combattuta attraverso 64 paesaggi unici disegnati con grafica d'effetto ad alta risoluzione.
*Un mondo unico per i suoi paesaggi e per i suoni, realizzato in due anni dal gruppo "Oxford Digital", un team di programmatori che si accontenta solo di scrivere capolavori!

*Sleeping Gods Lie sarà
presto disponibile con
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
per Amiga, PC, e comp., Atari ST.
* Copyrights 1989 SC

ReFLEX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infocom's

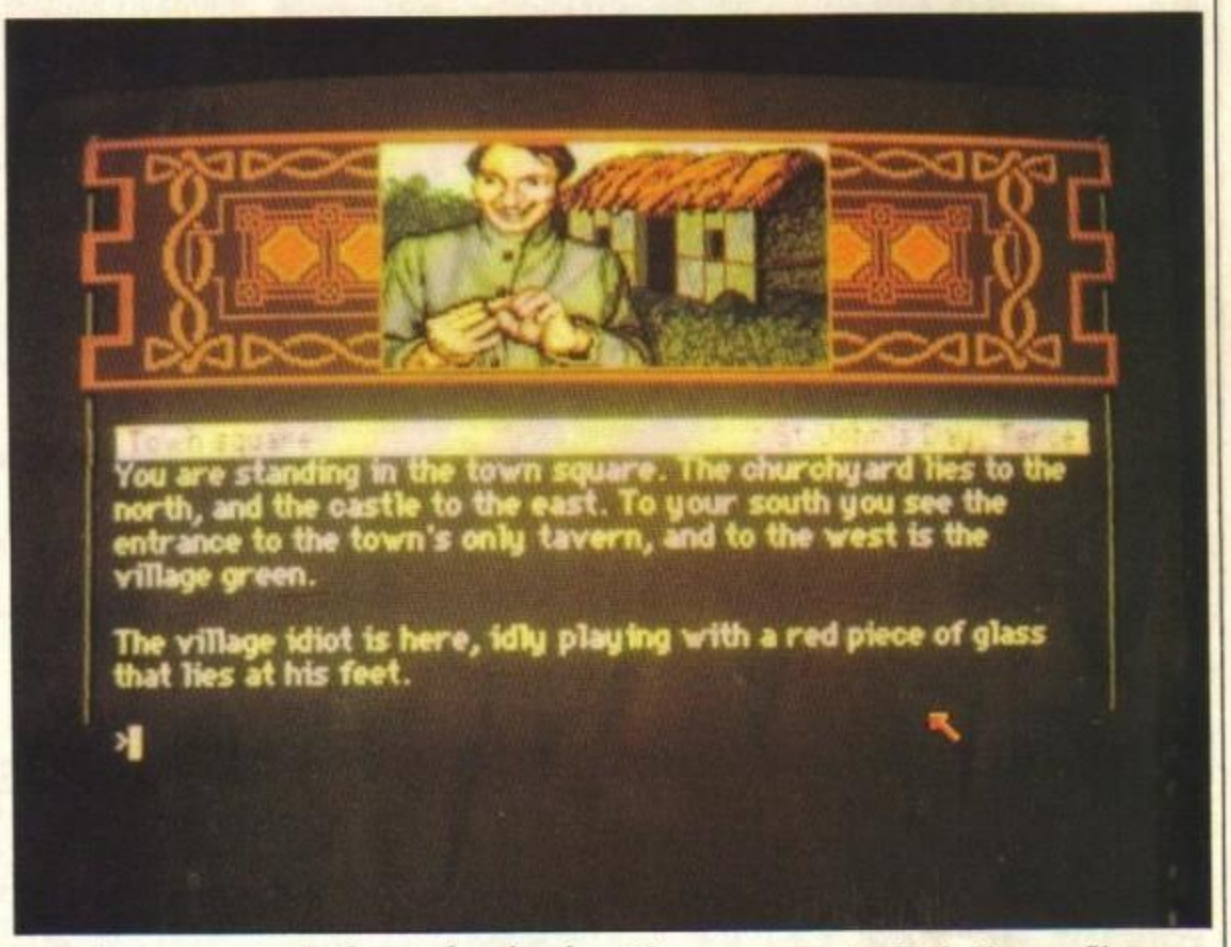
ARTHUR

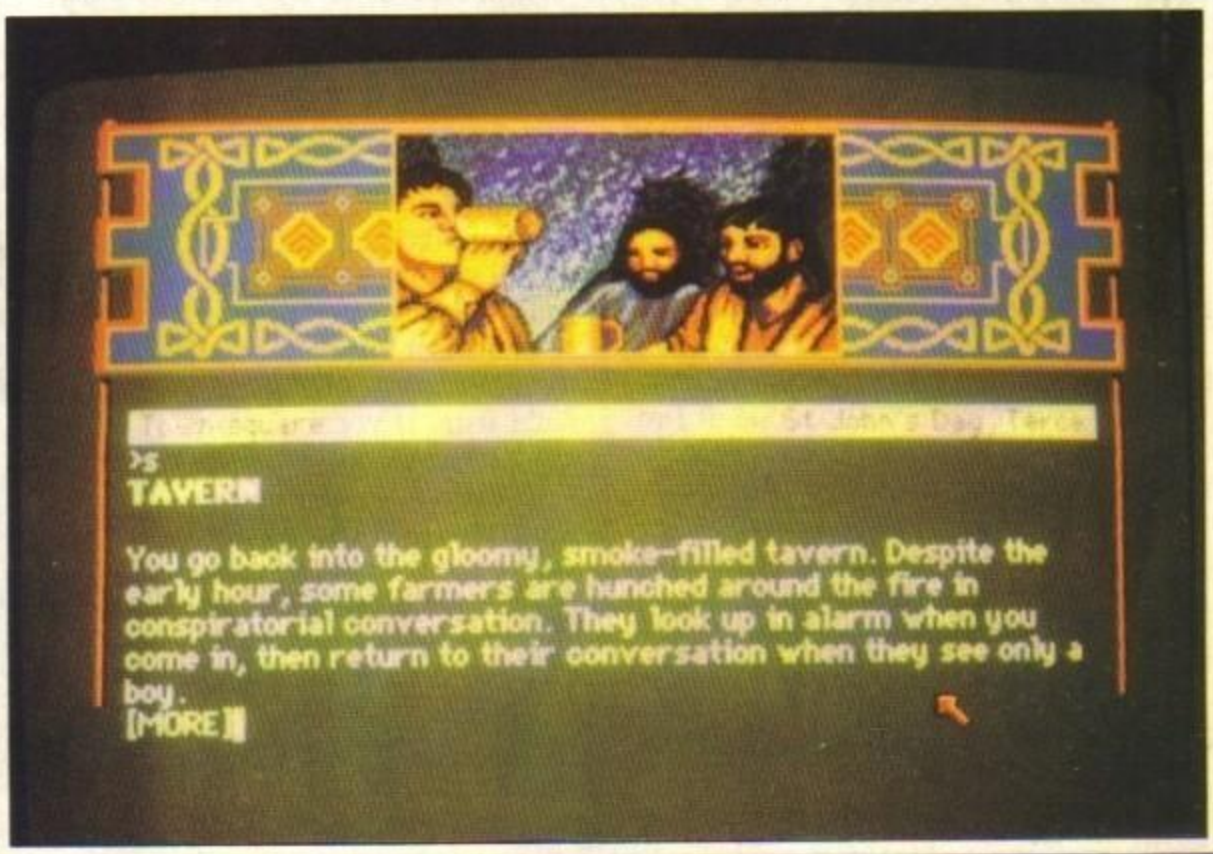
The Quest For Excalibur

Dalla serie **Interactive Fiction**, di cui abbiamo già visto *Shogun* e *Zork Zero*, nasce una nuova avventura **Infocom** basata sulle vicende pre-regali di re Artù. Riuscirete a estrarre la spada dalla roccia?

se, è il fatto che i dischi sono copiabili per effettuare i propri back-up e contengono i famosi Hint, cioè gli aiuti per risolvere tutta l'avventura. Chi acquista Arthur, quindi, acquista una storia completa, perché sa in partenza che prima o poi la risolverà, senza frustrarsi magari per anni perché non riesce più ad andare avanti. E senza il timore di cancellare o danneggiare il costoso disco originale.

Dal giorno della morte del re nessuno è ancora riuscito ad estrarre la spada dalla roccia. Il popolo ormai è stanco, stremato e disposto ad accettare anche un usurpatore piuttosto che continuare ad andare avanti senza un capo.
Arthur, inconsapevole di essere stato prescelto per governare il Paese, comincia la sua avventura dopo un dialogo con Merlino che, prima di permettergli l'estrazione della spada dalla roccia - e dimostrare così al popolo la propria "destinazione" - gli chiede una serie di prove per dimostrare a lui l'altezza del compito.
Vi troverete così difronte a un parser molto efficace e completo, capace di comprendere anche frasi piuttosto complesse, come nello stile Infocom. Quest'avventura testuale prevede anche una parte grafica che vi mostrerà in un quadretto in alto i luoghi e le situazioni di questa magica avventura, come se steste leggendo la storia su di un libro illustrato.
Questa nuova Interactive Fiction scritta da Bob Bates, lo stesso di Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels, riprende un tema sfruttato ma sempre affascinante. Comprende moltissimi enigmi da risolvere ed è estremamente piacevole da giocare. Per la verità l'inglese utilizzato è sempre colto e a volte un po' difficile, ma districarsi non è così complicato, anche se è molto consigliabile tenere un vocabolario a portata di mano.
Come nelle avventure precedenti Infocom, anche questa permette il dialogo fra personaggi, la correzione di una parola sbagliata in una frase (comando Oops), la possibilità di tornare indietro di una mossa e, naturalmente, il salvataggio di una o più posizioni. Ma oltre a queste cose, in Arthur, come nel precedente Zork Zero, potrete vedere una mappa disegnata dal computer che vi mostra tutti i luoghi (con rispettive uscite) visitati fino a quel momento. E' un po' come la mappa che dovreste disegnarvi voi, con tanto di possibilità di spostarsi al suo interno con il mouse.
Nel corso dell'avventura guadagnerete punti di diverso genere che vi permetteranno di conoscere l'evolversi della vostra ricerca e, per risolvere alcuni enigmi, avrete la possibilità di trasformarvi in un animale, e precisamente in una talpa, una tartaruga, una salamandra o una civetta.
Ma quello che c'è di encomiabile in quest'avventura, e che ormai fa parte di una politica Infocom di grande interesDiversamente da Zork Zero e Shogun, in Arthur gli Hint sono stati organizzati in modo molto, molto intelligente. Quando accedete a questa sezione, infatti, non avrete la possibilità di leggere le domande, e le risposte, riguardanti l'intera avventura, ma solo ed esclusivamente quelle relative alla sezione in

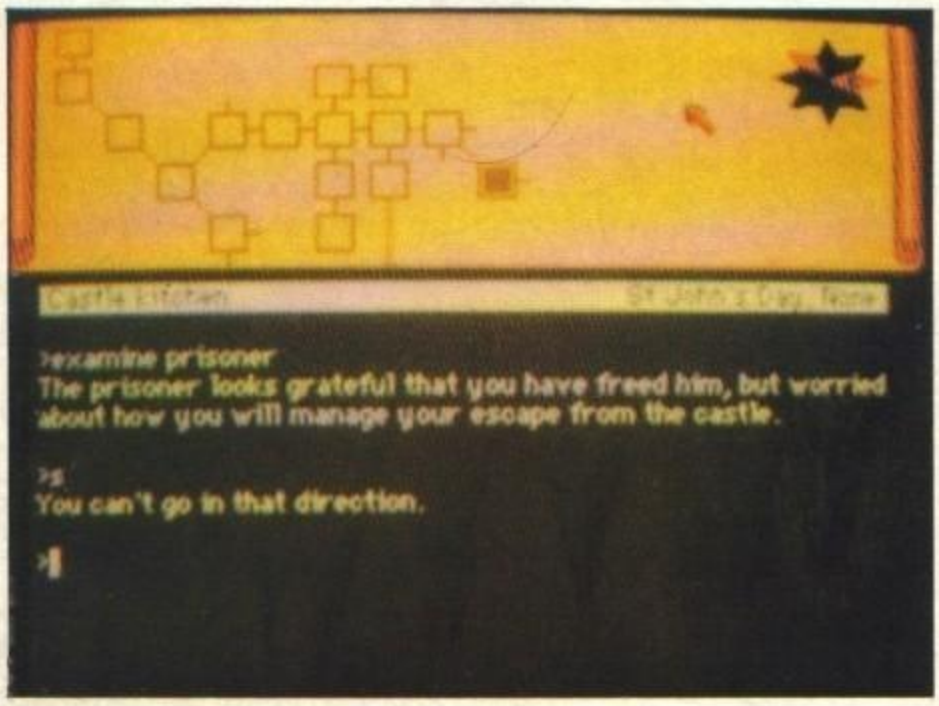




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cui vi trovate in quel momento! Così, attraverso la lettura delle domande degli Hint non potrete comunque risalire alle cose che vi aspettano più avanti nel corso del gioco. Credo che quest'estrema attenzione ai particolari degli Hint valga una votazione alta a questa bella avventura che vi vedrà alle prese con enigmi interessanti e intelligenti.



La descrizione dei luoghi, le immagini disegnate, l'interazione con i personaggi sono tutte molto curate, come nella tradizione Infocom. In sostanza, quindi, questa nuova avventura non potrà che interessare molto tutti gli avventurieri, anche se, al contrario delle adventure Sierra, bisognerà avere un bel po' di dimestichezza con la lingua inglese.
Un'ultima raccomandazione: non fatevi copiare il gioco dall'originale perché senza il libretto delle ore, allegato alla confezione, non potrete risolverlo.

■ S. Gallarini

Amiga
Globale 87%

Horrorsoft's
Personal Nightmare

Lo Zanza mi batte a scacchi e mi cambia i connotati, il mondo viene invaso da cloni di Mino Damato che costringono tutti a camminare sui carboni ardenti tutto il giorno, e io mi perdo una puntata di Sentieri: questo, in poche parole, il mio incubo personale. Altri vengono terrorizzati da vampiri e demoni — a me non fanno né caldo né freddo, quando hai vissuto con una "cosa" orrenda e stupida come lo Zanza, spettri e fantasmi sembrano dei simpaticoni. Inoltre, alcuni dei miei migliori amici (e parenti) sono famosi per essere ritornati dal regno dei morti — mio prozio Boris ha messo in scena più ritorni di Pippo Baudo, anche se non è mai stato messo KO altrettante volte.

Il piccolo villaggio di Tynham Cross sembra proprio il mio tipo di posto. Il diavolo stesso lo sta occupando, alcuni pacifici residenti sono già posseduti e prendono parte a bizzarri rituali dove qualche sfortunato innocente viene sacrificato (chissà perché solo gli innocenti vengono sacrificati!). Perché poi il diavolo voglia sovvertire un sonnolento villaggio non riesco proprio a capirlo — l'unico posto per divertirsi qui è il bar, The Dog and the Duck, dove tu ti trovi. Perché sei qui? Per la birra? Be', non esattamente: tuo padre, il vicario locale, è misteriosamente scomparso, insieme a tua madre che ti aveva invitato per il week—end.
Mentre stai controllando la tua stanza, senti un rumore di freni provenire dalla strada. Quel fotografo ubriacone di Jimmy Blandford è stato appena investito e lasciato morente in mezzo alla strada. Finalmente, l'avventura è veramente cominciata. Sta a te raccogliere solide prove di azioni demoniache e presentarle al poliziotto locale per far arrestare le persone giuste. Ma con cagnacci e vampiri in cerca di qualcosa da morderc, faresti meglio a continuare a mangiar aglio, caro signor alito puzzolente.
A Tynham Cross ci sono soltanto 10 edifici, tra cui: la chiesa (con un vampiro che dorme nella cripta!), il garage, l'ufficio postale, e i resti carbonizzati del vecchio maniero che è andato a fuoco alcuni anni fa, uccidendo i genitori di Tony Donaldson, un ragazzotto che ora alloggia al pub. Per entrare nelle maggior parte delle case avrai bisogno delle chiavi giuste e di sapere che il suo proprietario sia altrove — se vieni scoperto mentre ti aggiri nei pressi di una casa vieni arrestato e il gioco finisce.
Personal Nightmare è un'altra adventure grafica dove il mouse viene usato per scegliere da una lista di comandi sullo schermo. possono anche essere digitati, se preferisci, insieme ad altri input extra, non inclusi nella lista. Il vocabolario è abbastanza ridotto e ho trovato difficile usare un oggetto piuttosto che un altro — non c'è un comando USE o OPERATE — anche se, davanti alle porte, con il comando UNLOCKING la chiave corretta viene utilizzata automaticamente.
Il mouse può essere usato per identificare oggetti e/o persone che appaiono nella grande finestra grafica, semplicemente indicandoli. Gli oggetti possono essere portati nel tuo elenco, per mezzo di una mano rossa. A differenza del simile DejaVu II, tuttavia, le posizioni degli oggetti all'interno di una stanza non possono essere cambiate — puoi solo prenderli. Aprendo l'elenco, o guardando in una credenza, eccetera, il display principale viene sostituito da una finestra che mostra tutti gli oggetti contenuti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

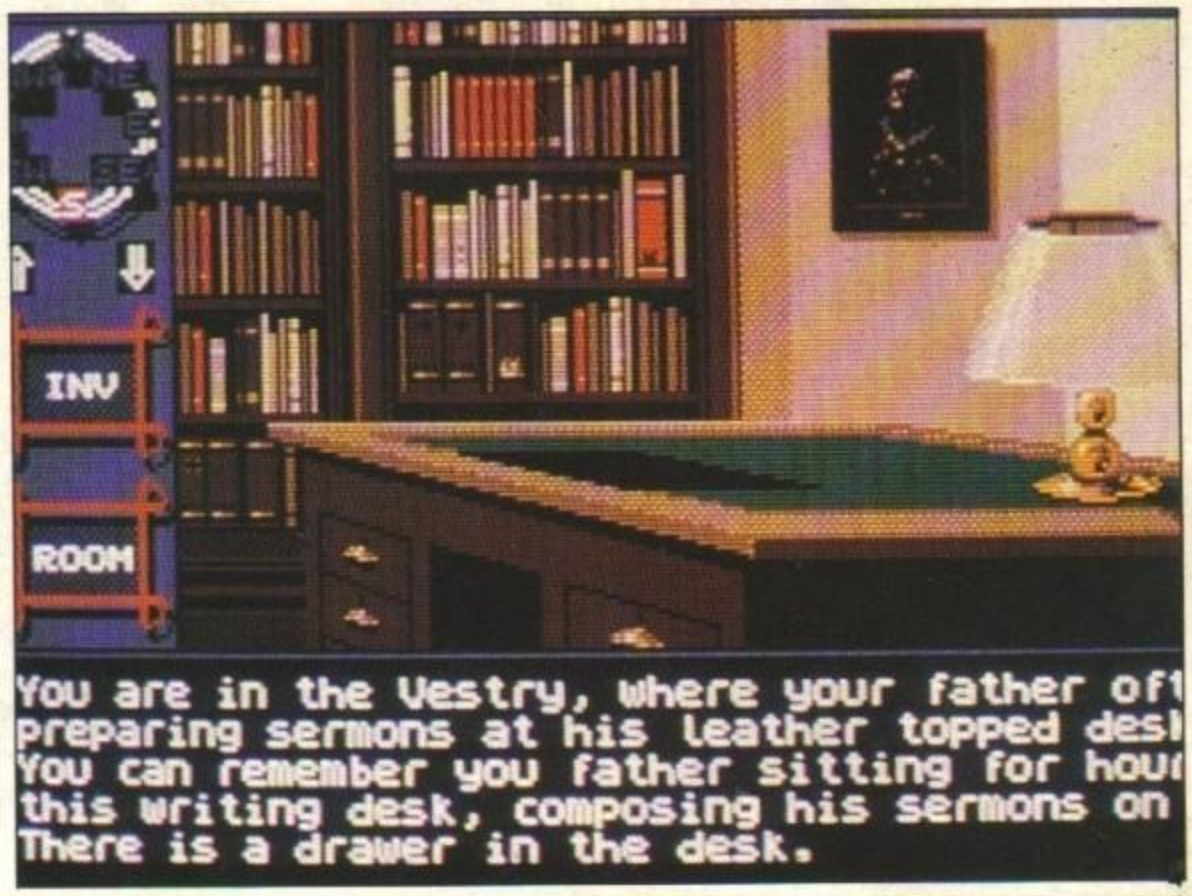
http://www.oldgamesitalia.net/

I numerosi personaggi che si incontrano conducono tutti delle vite indipendenti, camminando per il villaggio in libertà. Qualsiasi comunicazione con loro è comunque limitata. Ti è solo permesso domandare ASK a qualcuno ABOUT qualcosa, e spesso non rispondono affatto.
La squadra di Mike Woodruffe (tra i cui successi troviamo Gremlins, Seas of Blood e Masters of the Universe) ha passato 18 mesi a sviluppare Personal Nightmare, usando uno speciale linguaggio per adventures, Agos. Uno degli aspetti più interessanti del gioco è la sua magnifica presentazione, con 600K di suoni e grafica molto dettagliati. I personaggi controllati dal computer sono disegnati in modo eccellente e animati — Mr Robertson, il notaio del villaggio, appende persino la giacca dopo essere entrato al pub.
L'alta qualità della presentazione aiuta a creare una buona atmosfera, l'unico inconveniente è che ci sono inevitabilmente molti accessi al disco e il gioco è su tre dischi.
Questo interrompe il gioco, che per altro è scorrevole, ma non guasta il divertimento. La trama, stile vecchio film dell'orrore, è agghiacciante (Horrorsoft sostiene comunque che è tutto di buon gusto), e ci sono molti enigmi da risolvere e persone da salvare mentre ammiri lo splendido panorama.

■ Tr. L. Meneghini

Amiga

Globale 88%



Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop
Soft Center
Commodore Point

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel

SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Palace/Outlaw's

S.E.U.C.K.

(Otto bit dopo)

Arriva finalmente sugli schermi dell'Amiga il programma di creazione di giochi più famoso nel mondo degli 8-bit.

In questo articolo, state tranquilli, non vi spiegherò come si realizza un gioco con il SEUCK per Amiga, ma mi limiterò ad illustrarvi le capacità di questo programma, le innovazioni e miglioramenti rispetto alla versione C64 e i possibili miglioramenti che erano possibile realizzare e che invece non noso stati presi in considerazione.

PREFAZIONE

Saranno due o tre le persone che non conoscono lo Shoot'em-up Construction Kit, che non ne hanno mai sentito parlare, neanche di sfuggita. Per quei pochi sfortunati, dirò semplicemente che il SEUCK (forma più amichevole e comoda per chiamare il suddetto programma) è stato "concepito" dalla mente dei programmatori della Sensible Software (famosi sul C64 per Parallax e Wizball) e pubblicato dalla Palace/Outlaw nell'ottobre del 1987. Questo programma, in sostanza un insieme di editor, permette di creare giochi del tipo spara-e-fuggi, ossia quei giochi in cui bisogna sparare, sparare e... sparare. I tipi di giochi che è possibile creare sono tre: i giochi con lo scrolling "a spinta" (per intenderci in stile Commando), i giochi a scrolling automatico e i giochi completamente senza scrolling (come Robotron) o un mix dei tre tipi. Il tutto senza la benché minima conoscenza di BASIC o di Linguaggio Macchina, l'importante è imparare ad usare i molti editor che compongono il programma principale SEUCK, l'unica (apparente) limitazione è la possibilità di creare giochi con scrolling esclusivamente verticale.

GLI EDITOR

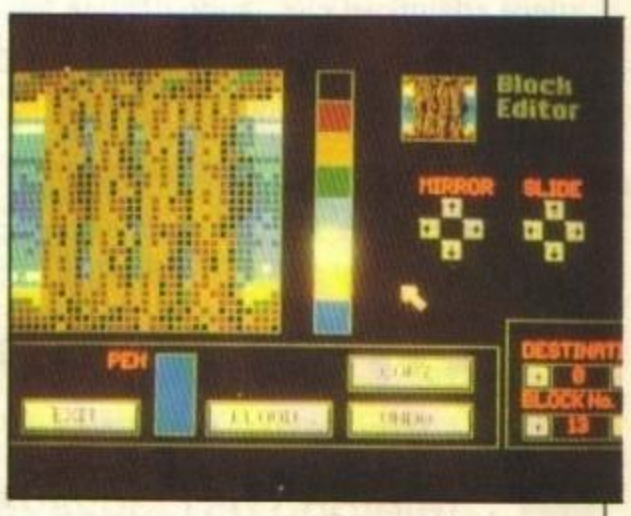
Gli editor sono in sostanza sette: per creare gli sprite, il fondale, le animazioni, gli effetti sonori, le caratteristiche del giocatore, le ondate d'attacco e i livelli. In realtà non esiste la possibilità di creare gli effetti sonori tramite il SEUCK, esite una libreria di effetti sonori già pronti ed è possibile crearne di nuovi con appositi digitalizzatori. Ogni editor è controllato con il mouse e col joystick e sono generalmente immediati e facili da usare.

L'editor di sprite permette di scegliere sette colori tra la palette cromatica dell'Amiga e usarli per colorare gli sprite, i sette colori scelti sono uguali per tutti gli sprite. Stranamente gli sprite sono solo 100, comunque sufficienti per un buon gioco ma pochi se si considerano le vere capacità di Amiga (inoltre non capisco perché proprio 100; contando in base 2 un numero apprezzabile sarebbe stato 128 o, meglio, 256!). Se si tralascia che i sette colori DEVONO essere uguali per tutti gli sprite e che gli stessi sono "solo" 100, rimane che la loro dimensione è apprezzabile (25x25 pixel).

Una volta creati tutti gli sprite che compongono l'animazione di un certo personaggio, non rimane altro che definirne il tipo di animazione. A questo scopo è presente l'editor degli object. Questo editor permette di associare ad un gruppo di sprite una animazione e di definire se l'object è un nemico, uno sparo di un nemico, una sequenza di morte o il personaggio controllato dal giocatore. E' possibile scegliere tra tante altre opzioni che permettono di settare tanti non meno importanti parametri.

Una volta creati tanti personaggi, con le rispettive animazioni, è necessario creare lo sfondo su cui si muoveranno in futuro. A questo scopo è presente l'editor dei fondali. Si disegnano più o meno come degli sprite ma sono un po' più grandi. Dopo aver disegnato una discreta quantità dei cosiddetti "blocchi di fondale", è necessario creare la mappa del gioco tappezzandola con i blocchi appena creati.

▲ *Il classico settaggio dei parametri di gioco*



Fatta questa importante fase rimane di fissare le ondate d'attacco dei nemici, le caratteristiche del giocatore (se vola o cammina) e altre importanti opzioni. Dopo tutto queste fasi, spiegate superbamente dal manuale in italiano tradotto dalla Lago/Soft Mail, siete finalmente pronti a testare il vostro gioco, e salvarne una versione definitiva che è possibile rendere autonoma.

IL CONFRONTO COL FRATELLINO

E' impossibile non fare paragoni con la versione originale per C64, considerando che dall'ottobre dell'87 molti ex-possessori di C64 sono passati all'Amiga e si aspettano un minimo di miglioramento. Purtroppo devo deluderli, come sono rimasto deluso io. Il

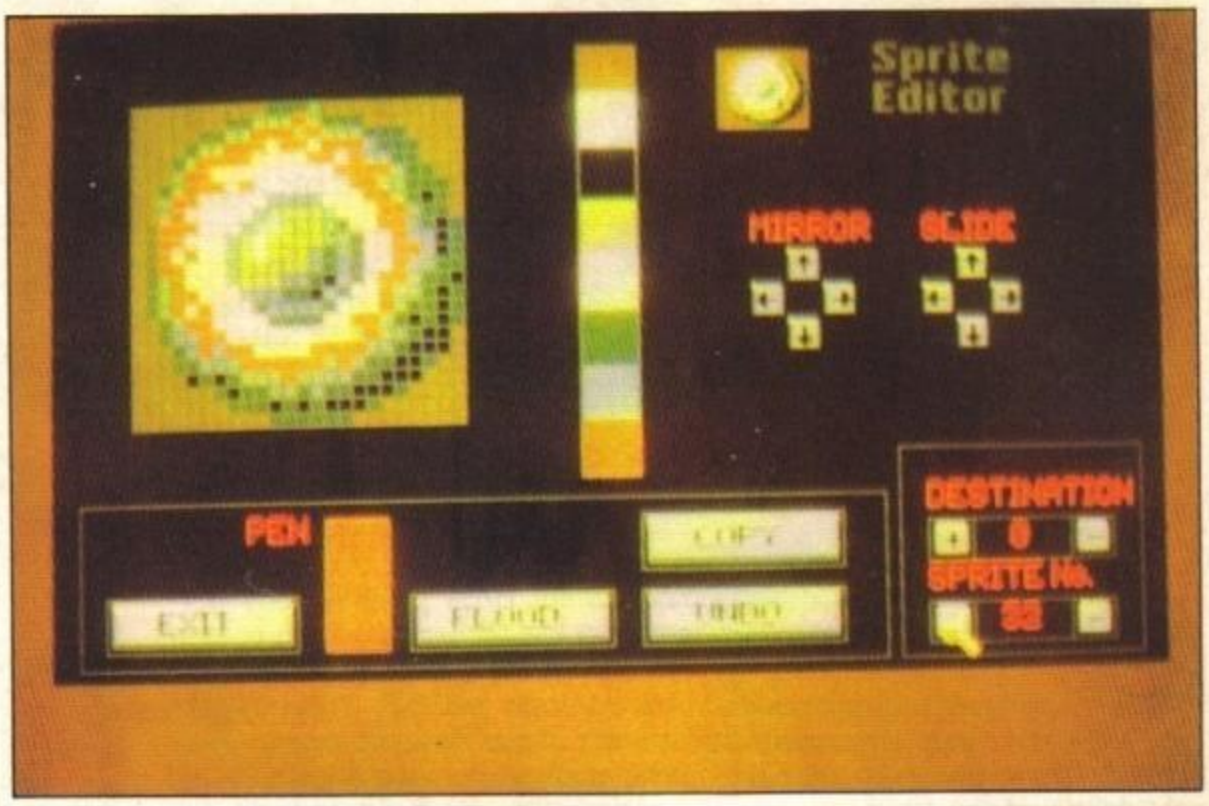
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

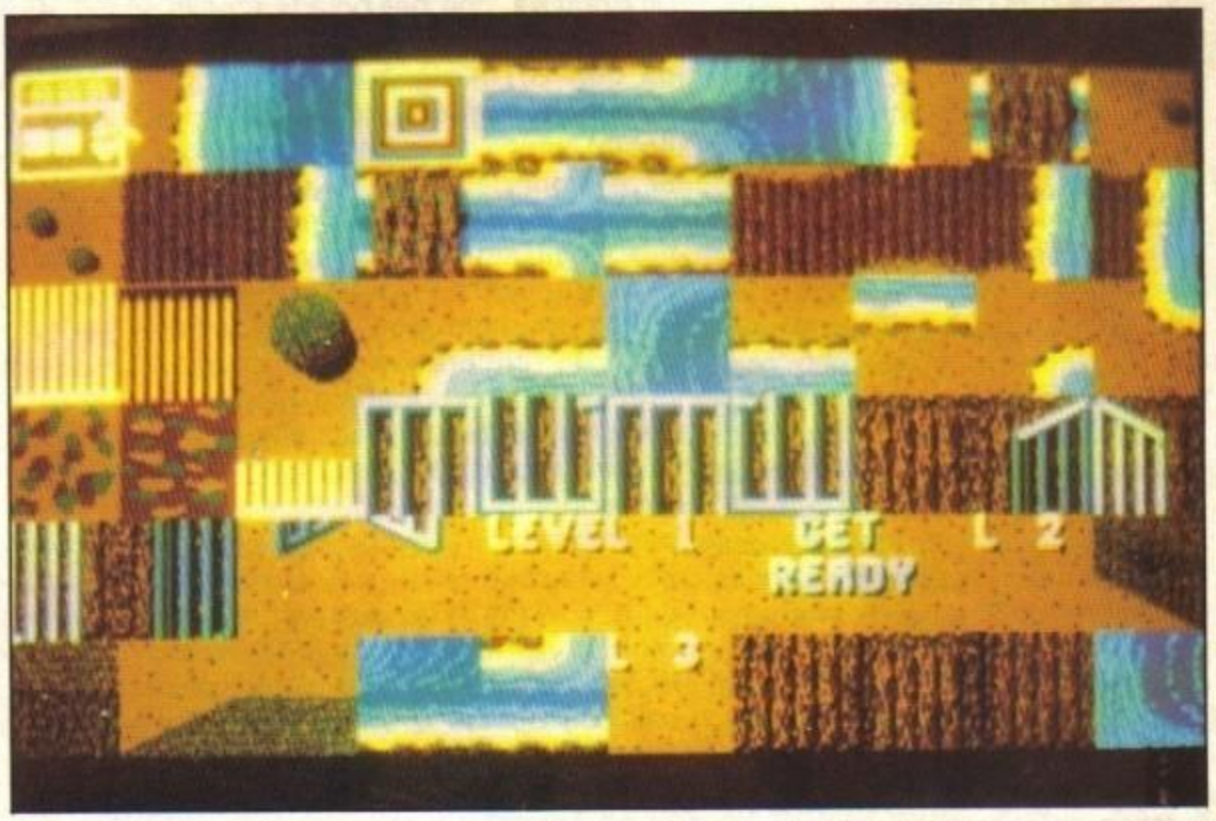
http://www.oldgamesitalia.net/

SEUCK nella sua reincarnazione sul "mostro" di casa Commodore ha guadagnato poco nella conversione, anzi, ha perso qualcosa. Tanto per cominciare, gli sprite sono misteriosamente diminuiti da 128 a 100, non è più possibile rilevare la collisione col fondale e quindi decidere se il giocatore si deve fermare o morire, la possibilità di gestire suoni campionati è interessante ma rende quasi necessario l'acquisto di un digitalizzatore e lo scrolling è decisamente insicuro.
No, non spaventatevi, non voglio dire che questo SEUCK è un pessimo prodotto, soltanto che così com'è è sufficiente a realizzare giochi degni di nota e di livelli professionali, ma chi si aspettava cose fantascientifiche come la possibilità di avere armi-extra o lo scrolling in orizzontale, beh... diciamo che pretendeva troppo!
Fortunatamente ci sono stati dei miglioramenti che non sono legati alla maggiore capacità di memoria o alla potenza grafica (il paragone ovviamente non regge), è stato aumentato il numero di nemici così com'è aumentato il numero massimo di blocchi di fondale. Inoltre è possibile posizionare tantissimi sprite contemporaneamente sullo schermo senza che ne risenta minimamente la velocità d'azione. Una cosa, invece, che tutti si aspettavano nella versione Amiga e invece non è stata inclusa è la possibilità di far esplodere insieme degli sprite che sono stati attaccati tra di loro con l'opzione "join enemy". Grande carenza sul C64, è rimasta tale sull'Amiga. Infine è possibile inserire una schermata realizzata con pacchetti grafici come Deluxe Paint per schermo dei titoli ma non è previsto il conteggio delle vite sullo schermo, ossia non saprete mai quante vite vi rimangono prima del Game Over a meno di non tenerlo a memoria.

SFATIAMO LA LEGGENDA

C'è una cosa che mi piacerebbe far notare, il SEUCK sul C64 è arrivato in un periodo in cui si sapeva praticamente tutto della macchina, e anche di più. Oltretutto il SEUCK per C64 è stato l'ultimo di una serie di creatori di giochi tra cui il mitico Game Maker dell'Activision. Per questo motivo sul piccolo Commodore è stato tanto eccezionale, perché veniva dopo anni ed anni di esperienza. Al contrario, sull'Amiga, è il primo programma di questo genere e oltretutto convertito dall'originale ideato per una macchina inferiore. Bisogna consolare chi pensava che il SEUCK per Amiga sarebbe stato perfetto, non avrebbe mai potuto esserlo, principalmente perché l'Amiga è un computer relativamente giovane e tutto da scoprire. Non mancheranno in futuro programmi simili a questo e ovviamente migliori e non ci sarà da stupirsi. Lo Shoot'em-up Contruction Kit che abbiamo adesso tra le mani è il prototipo del VERO creatore di giochi che sicuramente verrà realizzato in futuro. Per ora, questo programma tiene ancora un "nascoste" le vere capacità dell'Amiga e lascia l'utente libero di sbizzarrirsi e creare qualcosa di divertente principalmente per la propria soddisfazione personale o per farlo vedere agli amici. Secondo il mio parere, solamente la maggiore risoluzione grafica e l'uso degli effetti sonori campionati non rendono commerciabile un prodotto realizzato col SEUCK, almeno per ora!





CONCLUSIONE

Ovviamente questo programma non è giudicabile come un gioco normale, visto che la qualità della grafica e del sonoro sono subordinati alla vostra abilità, rimane la scarsa varietà dello schema di gioco che non potrà mai (ribadisco: MAI!) staccarsi dal rigidissimo standard.
Ah, dimenticavo, nella confezione originale sono presenti tre giochi omaggio da utilizzare per imparare ad usare i vari editor: non fatevi impressionare, la grafica è di Jonathan Hare (il grafico della Sensible Software) e i giochi sono della persona che ha curato la conversione, perciò sono di una qualità così alta. Un'ultima cosa: per creare il gioco definitivo ed autonomo dall'editor bisogna essere capaci a "macchinare" un po' con l'Amiga Dos. Sono sicuro che tutti i possessori di Amiga che si limitano ad inserire il disco nel drive e giocare (come qualche mio collega), avranno qualche difficoltà a creare il proprio gioco definitivo da regalare al proprio amico.

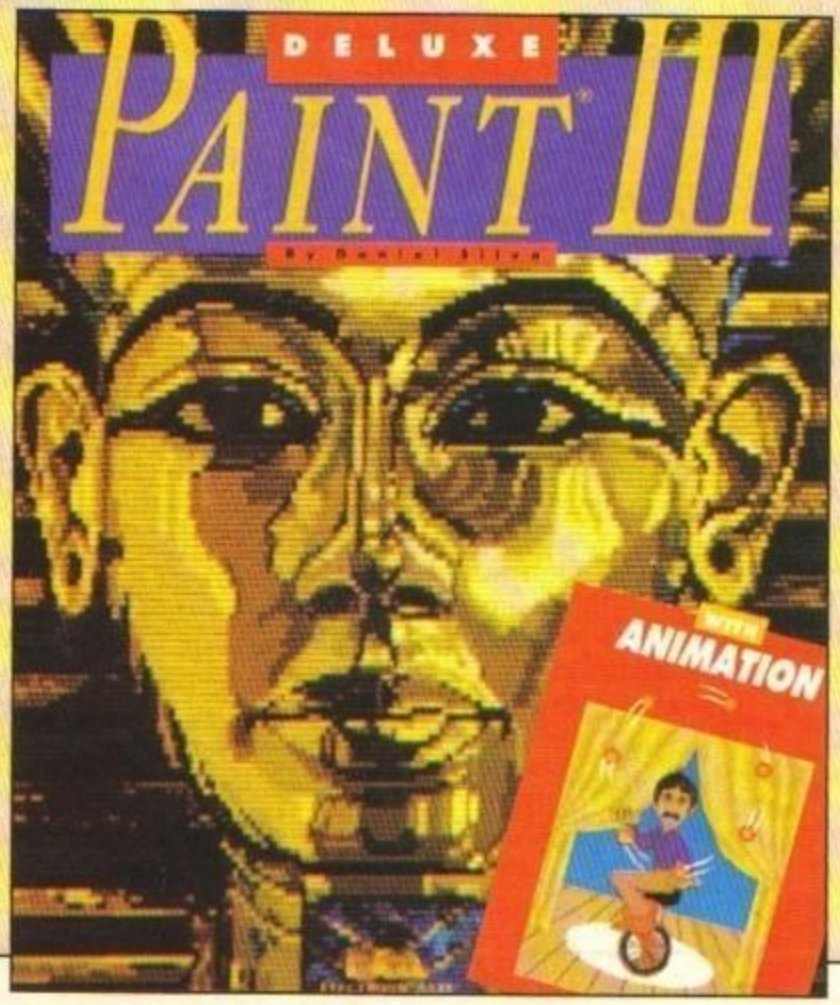
■ A. Jannone

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica
che passione!

Cominciamo in questo numero a parlare anche di cose "serie", ovvero di programmi dedicati ad argomenti diversi dai videogiochi. Spazieremo così dalla grafica al sonoro, dall'animazione alle applicazioni di pubblico interesse.
Bene, anche se il vostro approccio ai programmi grafici è ancora del tipo di quello di Alessandro "F104" Melazzoni, che, come ci racconta nei TIPS del numero di Luglio\Agosto, riesce a modificare le schermate grafiche di alcuni giochi, il punto di partenza è sempre quello di conoscere a pieno le potenzialità del mercato dei pacchetti grafici. Vediamone oggi i principali con le loro caratteristiche salienti. Innanzi tutto va fatta un doverosa classificazione, i programmi grafici si dividono in due grandi categorie, i programmi BIT-MAP e i programmi OBJECT-ORIENTED, ciò di cui ci occuperemo di seguito saranno i principali pacchetti della prima categoria. Tanto per placare la insaziabile vostra sete di conoscenza faremo però un breve excursus sulle differenze tra i due tipi.
OBJECT-ORIENTED significa Orientato all'Oggetto, ciò significa che il programma gestisce i nostri disegni come oggetti a se stanti, salvandoli come tali, prescindendo quindi dal fondale. Questo permette la sovrapposizione, la fusione di più oggetti, per creare forme complicatissime partendo da oggetti elementari. Esempi tipici sono i programmi CAD, 2D o 3D. Un programma BIT-MAP è invece un programma che, sinteticamente, gestisce le immagini come un'insieme di punti, i pixels, in proporzione alla risoluzione del programma e alle capacità di calcolo del calcolatore stesso. Tanto per dare un'idea, Amiga in modo 512X640 gestisce una griglia di 327.680 pixels, che , a seconda del modo grafico scelto, HAM piuttosto che normale o Half Brite, possiamo colorare utilizzando le diverse palette. Cosa analoga sull'ST. Chiaramente questa griglia deve essere in qualche modo esplorabile e gestibile dal programma, che per poterla modificare ne crea una specie di mappa, da qui BIT-MAP. A questo punto viene da chiedersi come faccia il nostro amico Alessandro Melazzoni, a modificare i giochi senza poi farli andare in crush. Andando infatti a modificare la struttura dei files grafici, toccando anche semplicemente una sola tonalità di un solo pixel, si renderebbe il file incomprensibile al programma stesso e quindi inservibile, a meno di complicatissimi calcoli per modificare i codici sorgente, comunque chi vuole provare con il suo originale lo faccia. Una cosa analoga al Object-Oriented viene fatta dai programmi Bit-Map nel momento in qui lavorate con i Brush, o in casi più complicati con Sprites o Bobs. I tre programmi di cui andremo a parlare in questo numero, sono tre programmi che non dovrebbero creare problemi di reperibilità nel nostro paese, anche se tra qualche mese. Tuttavia nei prossimi numeri saremo costretti a trattare programmi non reperibili sul nostro mercato, che però potrete ordinare direttamente alle software house di cui cercheremo di darvi gli indirizzi precisi.

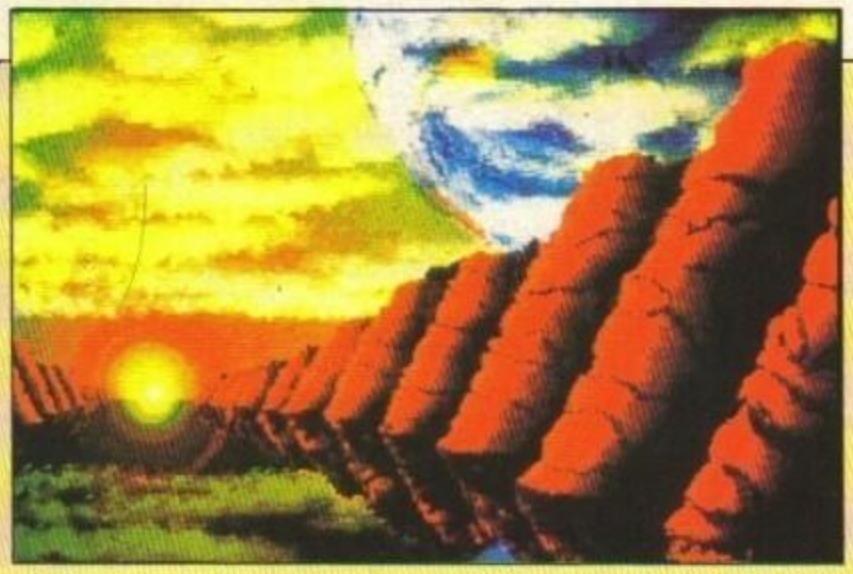


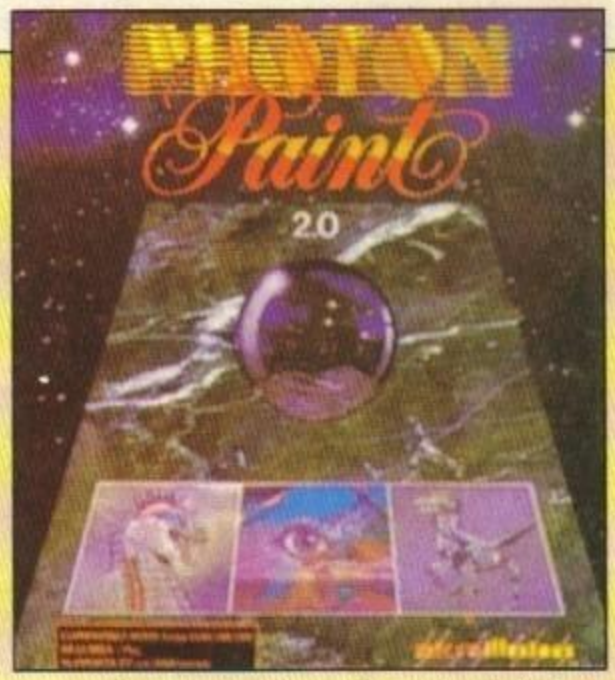
DELUXE PAINT III

Cominciamo dal programma che domina il mercato dei paint-programs da quando quattro anni fa Amiga fece la sua comparsa in Italia. Esternamente l'ultima release del prodotto della Electronic Arts risulta uguale ai suoi predecessori, in realtà cela enormi differenze e novità. La prima cosa che si nota immediatamente è il visibile incremento di velocità nell'algoritmo di riempimento, nel perspective antialiasing e in tutte quelle operazioni divoratrici di tempo. E' migliorata la gestione dei fonts che non devono più essere caricati in memoria, ma di cui è possibile specificarne il path e vederne in anticipo le caratteristiche. Altra novità consiste nel system request che vi chiede ad ogni caricamento di immagini, se volete modificare il formato dello schermo e la palette di colori sul modello dell'immagine da caricare oppure fare il contrario. Nei menu troviamo i nuovi stencil, grids, coordinates, e molte altre novità. Notevole è l'antialiasing, che, come dovreste sapere, crea una "sfumatura" con una tonalità intermedia tra due punti di un singolo disegno, ammorbidendo così la scansionatura derivante dall'approssimazione della risoluzione grafica. Ottimo il modo half-brite 64 colori e il modo brush half-brite che permette di creare affascinati effetti di ombra. Per adeguarsi alla realtà odierna,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Un'immagine ottenuta grazie alle tecniche grafiche di Photon paint II (a sinistra) e la confezione del programma grafico (a destra)

DPIII, è stato fornito di un modo overscan che vi dà la possibilità di creare disegni su una superbitmap di 752X494 (NTSC) pixel. Altre piccole aggiunte sono state quella di permettere di creare forme chiuse a mano libera con auto riempimento, di ombreggiare o contornare i brush, piuttosto che salvare senza icona. Per ultimo, come la ciliegina sulla torta, l'animazione che permette di animare i brush e addirittura di disegnare con brush animati, nulla di superlativo si intende, ma più che sufficiente per creare incredibili effetti grafici e nuovi tipi di fill. Indubbiamente il miglior programma grafico oggi sul mercato per quello che concerne il modo non-HAM, che merita la vostra attenzione e i vostri risparmi.

PHOTON PAINT 2.0

Quello che è arrivato è solo una beta release, ma è davvero incredibile la quantità di novità che vi sono state inserite. Figuratevi che al momento di andare in stampa non abbiamo ancora avuto il tempo di vederle tutte. Oltre alle ben conosciute capacità di colorare, di manipolare e mescolare i colori, già viste nel Photon Paint I, e potenziate in questa versione, la Microillusion, ha inserito una vasta quantità di utilissime opzioni, prima tra tutte l'animazione in page-flipping. E' infatti possibile creare una sequenza di immagini e montarle in un file formato ANIM. Varie novità a proposito di brush come il perspective in 3D, il mapping mode dei contorni e altre ancora. La nuova opzione stencil vi permette di proteggere parti del vostro disegno semplicemente contornandole. Gustoso il metodo automatico di shadowing, e il doppio sistema di disegno per i fondali e per le figure in primo piano, insomma, PHOTON PAINT 2.0 è per il modo HAM, ciò che Deluxe Paint III è per gli altri modi grafici. Destinato ad una mostruosa lotta con l'ultimo prodotto dell'Electronic Arts, PHOTON PAINT 2.0 potrebbe diventare il candidato a sovrano del mondo degli HAM artists.

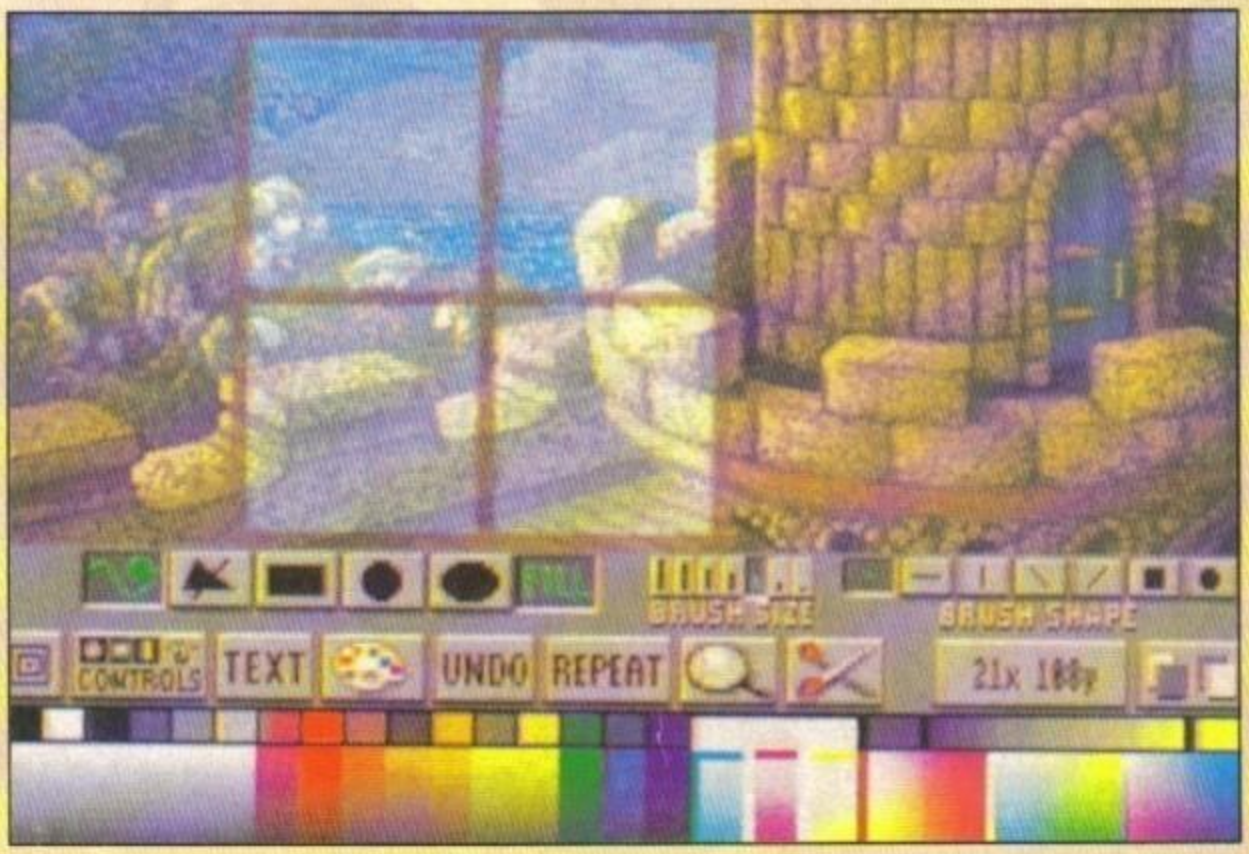
DIGIPAINT III

Di questo programma non vi possiamo dare moltissime notizie, perché al momento in circolazione c'è solo una pre-release, ma vedremo di essere quanto più dettagliati possibile. Digipaint, è stato il primo programma a lavorare in modo HAM, ed era destinato a lavorare affiancato ad un altro prodotto della NEW TEK, DIGI VIEW. Caratterizzato da una serie di algoritmi mostruosamente veloci per il fill in modo HAM, che creavano meravigliosi effetti pseudo-3D, Digi Paint non ebbe un grande successo da noi, in quanto povero sotto molto altri punti di vista. Dopo 2 anni di lavoro, la New Tek propone la versione III, e il due? Pare che la quantità di cose messe dentro sia tale da non giustificare un solo salto di release. La prima cosa cambiata è l'interfaccia, molto più logica e funzionale, permette nuovi sistemi di manipolazione del dithering e della sorgente luminosa. Potete usare un range di colori invece che un colore solo, utilizzando una su ben otto metodi di colorazione, normal, tinting, lighte-ring, darkening e il particolarissimo rub-thru che permette di fondere parti di una figura in un'altra. Una routine mai vista in programma grafico, è quella di auto scrolling dell'immagine in overscan comandato dal mouse. Molto utile la routine di controllo della sorgente luminosa sull'oggetto, puntiforme, diffusa piuttosto che longitudinale o orizzontale e il calcolo del riflesso del piano d'appoggio. Programma notevole che non può rubare lo scettro HAM a Photon Paint ma sicuramente gli va molto vicino. Aspettiamo la versione completa.

Terminiamo qui questa breve carrellata di pacchetti grafici. Vi è piaciuta? Pensate che sia il caso di continuare? Oppure volete apportare qualche modifica? Scriveteci per consigli, suggerimenti... e complimenti!
Alla prossima.

■ M. Galardi

Un'applicazione degli 'effetti colore' in DigiPaint III ▼



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN

... e la Batmania

Sono passati 50 anni dalla comparsa di Batman, terrore della popolazione criminale di Gotham City, e questo mezzo secolo ha visto il Dark Knight (Cavaliere Oscuro, che si pronuncia in inglese come Dark Night, "notte fonda" il regno di Batman) passare attraverso molti cambiamenti. Da sinistro vigilante a rigoroso sostenitore del Sogno Americano, a star della televisione, anche lui ha dovuto cambiare per adattarsi ai tempi.

Credo che per la maggior parte di voi Batman sia quello dei telefilm: un uomo di aspetto medio, certamente non muscoloso ma con un ridicolo costumino grigio che lascia intravvedere la pancetta, una macchina sputafuoco (fumo, più che altro) e un sacco di cattivi completamente pazzi ma simpatici, sempre intenti a inventare bizzarre trappole dove il Dinamico Duo (Batman e il suo fido Robin) cadeva regolarmente (i gonzi!) e dalla quale usciva con frizzi e lazzi e pugni che facevano molto rumore e colore (Pok, Sok, Kapow, eccetera). Questi telefilm sono stati trasmessi in 108 paesi e hanno gettato un'ombra di scarsa serietà alla leggenda. Non è questo il modo in cui Batman aveva cominciato!

Batman è stato creato da Bob Kane nel 1939 e l'unica cosa che ha subito pochi cambiamenti nel corso degli anni è il costume di Batman, con il suo "marchio di fabbrica": il pipistrello sul petto. L'autore dei testi, Bill Finger, ha dato sostanza a questo personaggio raccontando le origini di Batman: all'età di 7 anni Bruce Wayne, l'uomo dietro la maschera, era stato brutalmente reso orfano. I suoi genitori lo avevano portato al cinema a vedere "Zorro" (altro vendicatore mascherato vestito di nero), ma sulla strada del ritorno erano stati aggrediti da un piccolo rapinatore, Joey Chill, che, pistola alla mano, tentò di strappare la collana di Martha Wayne. Il padre di Bruce tentò di opporsi e questo scatenò Chill che cominciò a sparare all'impazzata. I genitori del futuro Batman morirono all'istante, freddati sotto gli occhi del bambino.

In "Batman: Year One", di F. Miller, Wayne osserva che "da quel momemto la mia vita non ha avuto più alcun senso". Sulla tomba dei genitori Bruce giurò di consacrare la sua vita e le sue ricchezze alla persecuzione dei criminali. Si preparò diligentemente a questo compito, sottoponendosi a strenui allenamenti, ricercando i migliori maestri in tutto il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mondo, studiando tutte le tecniche di indagine criminale. A 24 anni tornò a Gotham City per intraprendere la sua lotta e il ricordo della paura che gli aveva suscitato, quando era bambino, un pipistrello entrato nel maniero Wayne, gli suggerì l'idea per il suo costume: avrebbe terrorizzato i criminali così come lui era stato spaventato. Su questa storia di base è stata ricamata una sempre più grande cospirazione, quasi come per gli assassini dei Kennedy, tanto che nel film "Batman" il killer dei Wayne viene rivelato essere Jack Napier (il futuro Joker, già allora abbastanza pazzo). Ma la storia iniziale con il suo episodio di violenza comune che fa nascere un vigilante quale Batman, sembra aver acquistato sempre più importanza, forse uno specchio dei tempi nei quali viviamo. Le prime storie riflettevano l'oscurità delle origini dell' Uomo Pipistrello, riflesse nel suo tetro costume. In "Dottor Strange e i mostri mutanti", il Crociato Incappucciato usa la mitragliatrice del suo Batplano per ridurre a un colabrodo un camion in fuga, quindi elimina, senza tanti problemi, uno dei mutanti.

Nelle prime storie, Batman combatteva boss del crimine organizzato, uomini d'affari corrotti, commercianti d'armi, contrabbandieri, agenti nazisti e sabotatori giapponesi, e solo di tanto in tanto un cattivo mascherato. Joker, Pinguino, Catwoman e Riddler, tutti fecero la loro comparsa in questi primi anni, insieme a parecchi zombi, vampiri e maniaci assassini.

Il Batman originario si muoverà in un mondo oscuro e pericoloso, al contrario della versione "purificata" data dai fumetti degli anni 50 e 60 e specialmente dai telefilm.

I fumetti, in generale, erano più sanguinari allora, mani mozzate regolarmente si trascinavano fuori da tombe fresche in cerca di vendetta contro i vivi e simili spettacoli edificanti! Questo probabilmente preoccupò i genitori americani e nel 1954 gli editori di Comics si trovarono sotto un tiro incrociato di disapprovazione e disprezzo, da parte della stampa, della radio e della neonata televisione. Secondo un certo Dottor Wertham, l'ondata di crimini minorili dell'epoca era dovuta in gran parte alla spazzatura di cui i giovani americani si riempivano il cervello. L'analisi di Wertham era particolarmente sospetta visto che assumeva che tutti i fumetti fossero per ragazzi e non teneva in alcun conto il mercato più maturo, composto da parecchie centinaia di adulti.

Batman esisteva in una strana "realtà fantastica", dove molte caratteristiche del mondo reale venivano a contatto di situazioni paradossali: mentre i cattivi e le armi usate per combatterli potevano essere altamente improbabili, Batman si muoveva in una realtà che era molto vicina al mondo reale fatto di violenza, politica, sesso e crimini. Era un mondo marcio, duro, nel quale si avvertiva una corrente sotterranea di violenza e pazzia. Il regno di Batman.

Batman domato

La "caccia alle streghe" contro i fumetti ebbe come risultato un crollo nelle vendite che forzò gli editori a prendere drastici provvedimenti. Fu istituita la Comic Book Authority per far osservare uno stretto codice di auto—censura. Il codice non solo bandiva la violenza, ma

Batman, il logo e le immagini del film sono (c) 1988 DC Comics Inc

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

esigeva che il Sogno Americano venisse propagandato: i poliziotti corrotti non avrebbero più potuto apparire sulle pagine dei fumetti (avrebbero diminuito la fiducia nel sistema!) e il matrimonio doveva sempre essere trattato con rispetto. Questo codice costrinse i fumetti in un mondo irreale, privo di credibilità, dove sarebbero soffocati per decenni.

Batman era sempre stato dipinto come un personaggio aggressivo e vendicativo. Ora, secondo il codice, queste emozioni potevano essere applicate solo ai cattivi. Gli autori dei testi furono costretti ad eliminare la parte migliore di Batman e ridurlo ad un normale supereroe. L'intera miscela psicologica che lo rendeva un personaggio eccitante e, soprattutto, comprensibile, era sparita.

Tra il 1954 e il 1957, Batman si trascinò da un'avventura noiosa all'altra. Ciò che cambiò le cose nel '57 fu il lancio dello Sputnik e la conseguente Corsa allo Spazio delle due superpotenze.

L'America impazzì per lo spazio e, sfortunatamente, anche Batman. Mostri dai mille occhi, robot, pistole laser e insetti radioattivi grandi come case, questi erano i nuovi nemici del Crociato Incappucciato. Batman era diventato un eroe pazzoide, un po' buffone.

Nel 1964 la DC Comics (la casa editrice che cura a tutt'oggi i fumetti di Batman) finalmente comprese che le cose erano andate troppo in là e cercò di rimettere a nuovo il Dark Knight con storie con più criminali che alieni. La serie televisiva di Batman fermò temporaneamente questi cambiamenti, riproponendo l'immagine di "bravo ragazzo", ma gli anni '70 segnarono un periodo di rinascita con il ritratto che Neal Adams ne fece, riconosciuto da tutti come il migliore (anche se un po' idealizzato ed esagerato in alcuni punti). Alcune delle sue storie migliori erano scritte da Dennis O'Neil (adesso editore delle due collane dedicate a Batman dalla DC Comics e garanzia quindi di ottimo qualità delle pubblicazioni), che riportò il Dark Knight alle sue radici gotiche.

Il Dark Knight ritorna

Un altro fan del vecchio stile di Batman era Frank Miller che si era guadagnato una buona reputazione portando Daredevil (il supereroe cieco della Marvel Comics, eterna rivale della DC Comics) sull'orlo della pazzia e oltre, in nuove storie che lo avevano rilanciato. La sua rielaborazione della leggenda di Batman presentava un mondo "dove tutto è esattamente uguale, tranne per il fatto che è tutto diverso".

"The Dark Knight Returns" fu un immediato successo e vendette più di un milione di copie, un record nei comics.

La storia comincia con un Bruce Wayne invecchiato che ha appeso il mantello al chiodo ma che non si sente a suo agio "in pensione". Rientra in servizio, in un mondo che non lo vuole più, per opporsi ad un'ondata di crimini compiuti da una gang di disperati, giovani deformi violenti, che si fanno chiamare Mutanti, dediti alla violenza per sé stessa, come gioco, hanno ormai tutta la città in mano. Batman si trova di fronte anche i suoi vecchi avversari, Joker e Two—Face, rilasciati dal manicomio perché giudicati guariti da uno psichiatra il cui aspetto è a metà tra Hitler e Gheddafi. E come se non bastasse tutti i giornalisti gli sono ostili arrivando a definirlo un "fascista sociale", il nuovo commissario lo vuole dietro le sbarre e il Presidente (che assomiglia moltissimo a Reagan) teme che possa danneggiare la sua immagine. Batman stesso non sembra molto stabile mentalmente, è amareggiato, violento, impaziente, inquietante. In un confronto con Two—Face, Batman vede "un riflesso" della sua stessa doppia personalità in questo pazzo schizofrenico. Ma ciò che rende "The Dark Knight Returns" veramente speciale è la sofisticata descrizione del mondo in cui Batman si muove.

IL COMPUTER GAME

Il design del gioco di Batman è nelle capaci mani di Mike Lamb e Dawn Drake, la stessa squadra che ha sviluppato RoboCop per lo Spectrum.

I programmatori ci hanno assicurato che — nonostante le capacità dei sedici bit, il lavoto non è stato dei più semplici. Tutta la grafica doveva, ovviamente, essere disegnata seguento le fasi del film, e i punti più difficili erano la Batwing e la Batmobile. Quest'ultima ha posto particolari problemi — lunga più di 7 metri nel film, è stato un po' duro mantenerne la forma e farla stare dentro lo schermo!

Il gioco sarà in 4 parti e seguirà la trama del film, così, se non volete sapere come andrà a finire FERMATEVI e non leggete oltre!

Prima parte: Batman sta cercando Joker nella fabbrica di prodotti chimici Axis, mentre combatte i suoi scagnozzi, e i poliziotti!

Batman può muoversi rapidamente con la sua Batcorda, lo scrolling è a 8 direzioni, per Zach la corda è stata il punto più difficile da risolvere.

Nella parte successiva Batman insegue Joker con la sua Batmobile. L'azione è vista di fianco con scrolling orizzontale, ma l'auto può girare dentro o fuori dallo schermo, così non è sufficiente seguire la strada. Nelle curve si può andare più veloci usando la Batcorda!

Sfortunatamente Joker sfugge, ed il suo piano malvagio viene rivelato: delle piccole mongolfiere sono state legate ai carri allegorici che stanno attraversando Gotham — se le mongolfiere scoppiano, un gas velenoso si diffonderà sulla città e Gotham morirà ridendo a causa del gas inventato da Joker. Batman deve volare lungo la strada tagliando le corde che tengono le mongolfiere con la sua Batwing.

Salvata Gotham City, è tempo di punire il Joker, che si nasconde in una chiesa, e lo stile è quello della prima parte.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'uso della televisione (che per altro sembra sempre accesa ovunque) per presentare i diversi punti di vista su Batman è un'ottima idea. Così, se da un lato Gotham City è il ritratto credibile di una grande metropoli in un futuro indefinito, dall'altro è una visione estremamente cupa. Il mondo di Miller è quasi senza speranza, e un Batman paranoico è deciso a far entrare del "buon senso in un mondo dove ladri e assassini non sono il peggio".
"The Dark Knight Returns" fu seguito da un altro classico: la rivalutazione di Miller delle origini di Batman in "Batman: Year One". La storia si svolge nei primi anni '60, con Gotham City dominata dai criminali che hanno totalmente corrotto la polizia locale. Bruce Wayne è appena tornato a Gotham pronto a intraprendere la sua lotta contro il crimine, ma i suoi primi scontri con la malavita e la polizia corrotta sono tragicomici, alla sua prima uscita viene ferito e arrestato!
Mentre a questo lavoro manca la profondità del precedente, rimane comunque il resoconto più attendibile delle origini di Batman. I due libri hanno dato a Miller un impatto sulla leggenda di Batman pari solo a quello del suo creatore, Bob Kane. Tutti hanno poi cercato di emulare lo stile di Miller, con risultati più o meno validi. Recentemente ha creato molto scalpore una miniserie intitolata "Una morte in famiglia", dove l'attuale Robin (alias Jason Todd) rimane ucciso durante un'azione. La decisione di far sparire questo Robin (che stava antipatico a molti) è stata presa da 5343 lettori durante un sondaggio telefonico. Della morte di Robin si sono occupati tutti: giornali, televisione, riviste importanti come il Time, e molti fans hanno accusato la DC Comics di avere ucciso Robin per ragioni pubblicitarie!
Solo "The Killing Joke" di A. Moore può contendere il titolo di miglior storia di Batman scritta fino ad ora a "The Dark Knight Returns". In questa storia, molto corta, Joker fugge dal manicomio criminale di Gotham City con l'intento di dimostrare che "basta una giornata storta per ridurre anche l'uomo più equilibrato alla pazzia". Bruce Wayne ha avuto la sua giornata storta e Batman ne è il risultato, secondo Joker.
Lo scherzo mortale del titolo (Killin joke) è, in parte, la vita stessa, quegli incidenti banali che cambiano il corso di una vita che avrebbe altrimenti potuto essere normale; un banale incidente domestico uccide una donna incinta, la sera stessa il marito, durante una rapina alla quale è stato spinto, cade in una vasca di elementi chimici e diventa il Joker. Non era però necessario rivolgersi al crimine, volendo ferire tutto il mondo, dice Batman, la sua giornata storta non lo ha condotto a questo.
"The Killing Joke" è un duetto, più che un duello, tra Batman e Joker, che sono visti come complementari e indispensabili l'uno all'altro, anticipando così uno dei leit motiv del recente film.

Batman: l'evento

Proposte per un film serio su Batman sono cominciate a circolare dal 1978, dal grande successo commerciale del film Superman. Molti registi e molti sceneggiatori dimostrarono interesse al progetto, senza che mai si arrivasse a niente di concreto. Finalmente ecco apparire all'orizzonte la sceneggiatura di Sam Hamm, dove Gotham City è vista come un inferno a cui niente ha messo freno. Copie pirata del soggetto hanno rapidamente fatto il giro del mondo dei comics, ovunque ha riscosso successi.
Sembrava proprio che ormai fosse cosa fatta: l'interesse in generale per i comics non era mai stato così alto, e Batman, in particolare, con il suo stile ritornato alle origini, stava conoscendo un momento di intensa popolarità.
Naturalmente sorsero dei problemi. Molti fans furono sorpresi (e un po' angosciati) della scelta di Tim Burton come regista, i suoi film precedenti (pochi, tra cui "Beetlejuice") erano commedie anticonformiste. Si cominciò a temere qualcosa simile alla serie televisiva. La scelta di Michael Keaton quale interprete principale scatenò l'ira dei Batmaniaci: il loro "alto e muscoloso eroe dalla mascella quadrata" sarebbe stato affidato a un "mollaccione senza mento", per di più conosciuto principalmente per i suoi ruoli comici! Si fece circolare una petizione in cui si chiedeva la cancellazione di tutti i programmi per un film del genere. La scelta di Jack Nicholson per il ruolo di Joker non calmò i fans e tanto meno la collaborazione di Prince alla colonna sonora. Del film, in bene o in male, si continuava a parlare e forse è proprio vero che qualsiasi tipo di pubblicità è della buona pubblicità, intorno al film si era creato un clima di frenetica attesa e solo 2 o 3 eschimesi, forse, non erano al corrente del fatto che si stesse girando un film su Batman!
I primi provini fecero capolino: mostravano una Gotham City cupa, un Batman tetro, tanto che anche i fans più arcigni si potevano ritenere soddisfatti.
Nel film vengono esaminate le origini sia di Batman sia di Joker, i due vengono visti come le due facce di una stessa moneta, idea già proposta da "The Killing Joke", il film non ve lo racconto, dovrete aspettare e vedervelo (tiè!). Posso dirvi che ha raccolto pareri discordi, ma che è comunque un film spettacolare dove lo spirito del "vecchio" Batman è rispettato.

Alla Warner Brothers erano così fiduciosi nel successo di questa loro operazione che avevano già lanciato dei preparativi per un seguito prima che il film uscisse in America. Agli Studi Pinewood di Londra Gotham City non è stata smantellata e le indiscrezioni sui probabili attori protagonisti abbondano (si parla di Robin "Mork" Williams nel ruolo di Riddler, e di Danny DeVito, il gemello corto di Schwarzenegger, in quello di Pinguino). Per celebrare il 50^ anniversario di Batman e in previsione del successo del film (che è colossale, sembra si arriverà molto vicino ai record di E.T.) tutti i graphic novels sono a disposizione, e sono in produzione numerose ristampe delle storie migliori, senza contare tutta la mercanzia con il marchio di Batman che ha già invaso il mercato americano e di cui senz'altro risentiremo anche noi gli effetti.

■ Tr. L. Meneghini

Batman, il logo e le immagini del film sono (c) 1988 DC Comics Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

Psygns of the time

Il nome Psygnosis è diventato sinonimo di presentazioni spettacolari che riescono a spingere persino l'Amiga ai suoi limiti. Il loro ultimo gioco, *Blood Money*, rischia di diventare il miglior gioco di tutti i tempi secondo la redazione di TGM — caricato ogni volta che c'è un minuto libero. Un nostro reporter rampante si è recentemente pagato una visita a Liverpool per vedere come la Psygnosis ha intenzione di mantenere alto il prestigio del suo nome realizzando altri favolosi giochi per i Sedici Bit.

I giganteschi uffici della software-house di Liverpool sono completamente in sintonia con le superbe confezioni dei giochi. In un ufficio esageratamente grande, c'è un logo Psygnosis che all'apparenza sembra d'acciaio, grande abbastanza da sembrare vero, ma invece non lo è. Ci sono delle superbe stampe di Roger Dean, e persino un originale — per sicurezza protetto da una cornice cromata. Si dice che usare l'immagine di Dean su una confezione di un gioco sia costato alla Psygnosis il prezzo di una macchina di media categoria, ma la spesa è stata giudicata conveniente.

Il gioco di debutto della Psygnosis, Brattacas, fu veramente uno dei primi disponibili per le macchine a 16-bit ma fu pubblicato ad un prezzo troppo elevato. Il personaggio principale, un tale di nome Kyne, doveva cercare di scagionarsi dall'accusa di omicidio. Il gioco era un innovativo arcade-adventure che permetteva di comunicare con altri personaggi e di combattere all'arma bianca. Il principale problema era il cosiddetto controllo joystick/mouse "intelligente", dava la possibilità di eseguire un paio di dozzine di azioni senza l'ausilio dei tasti, ma solamente DOPO aver appreso perfettamente la tecnica. Questo fu il primo prodotto della Research & Development, e ci vollero ben 18 mesi per realizzarlo con il contributo dell'ex-Imagine Eugene Evan.

Le pretese a volte esagerate dei concetti R&D sono un'indicazione della vera determinazione della Psygnosis a cercare di mantenere avanzate le tecniche di programmazione piuttosto che continuare imperterriti nella produzione dello stesso tipo di gioco. Il secondo prodotto della R&D fu Deep Space, un gioco tutta azione, e Arena, una carina ma lenta simulazione sportiva.

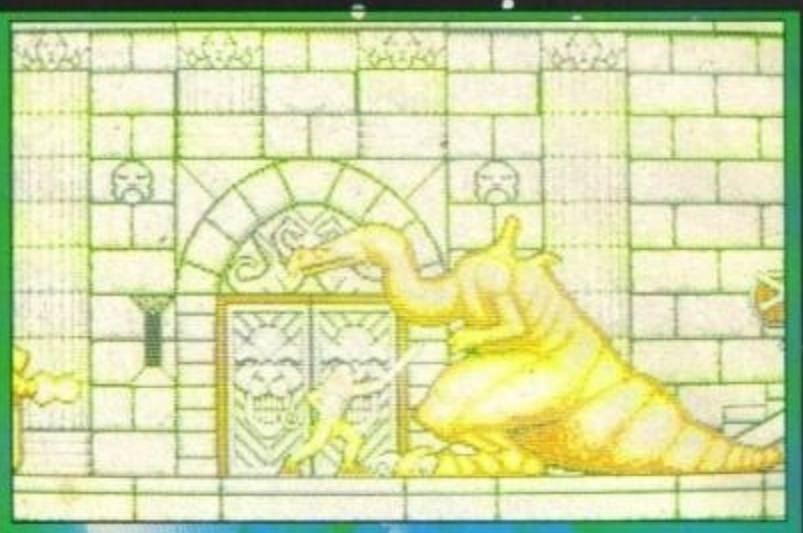
Furono comunque i successivi prodotti R&D ad ottenere un maggiore successo di critica e di vendite: Terrorpods e Barbarian. La qualità grafica e sonora fece salti da gigante, come la qualità dell'animazione (anche se ancora un po' lenta).

Terrorpods era un complesso mix di strategia e shoot'em-up, ma fu Barbarian che fece l'impatto maggiore. La varietà e qualità della grafica di questo arcade-adventure era stupefacente, il personaggio principale — Hegor — aveva la maggior parte dei movimenti di Kyne, ma un'innovativo sistema di controllo ad icone che funzionava alla perfezione.

I successivi prodotti furono Obliterator, che applicò il controllo di Barbarian ad un futuristico arcade-adventure, e il superbo Blood Money. In parallelo con queste uscite ci fu anche il lancio dell'etichetta Psyclapse i cui prodotti costavano leggermente meno di quelli Psygnosis. La prima produzione Psyclapse fu lo shoot'em-up Menace, seguito poco dopo da Baal, dal poco convincente Captain Fizz Meets the Blasterons e dal passabile sport futuristico Ballistix.

Sono gli ultimi prodotto R&D, comunque, che stanno causando la maggiore agitazione. Da quello che abbiamo visto di Beast e Aquaventura, potrebbero rappresentare un salto di qualità simile a quello verificatosi per Barbarian Terrorpods! E fortunatamente non saranno gli unici giochi Psygnosis dell'anno prossimo. I fondatori della Psygnosis Ian Hethrington e Jonathan Ellis programmano di incrementare drasticamente il numero delle uscite sul mercato: per il resto del 1989 sono in programma ben 15 titoli (incluse conversioni) e altre cinque prima di febbraio del '90.

Sorprendentemente, la Psygnosis considera la Cinemaware/Mirrorsoft il loro principale rivale — il confronto della qualità è ovvio ma



Barbarian 2

Il seguito prevede ancora più animazione nel personaggio principale (che ha imparato a pretendere un'armatura questa volta) oltre ad un sacco di buona grafica come scheletri, maghi, guardie taglia-testa e un gigantesco drago, tanto per darvi un assaggio. Lo scrolling a tutto schermo, moltissime locazioni in più del predecessore e altri enigmi da risolvere rendono questo gioco IL gioco da cercare nei negozi verso la fine di settembre.

The Chariot Game

Non è ancora il nome definitivo ma questo gioco di corsa in 3D ha molto in comune con i giochi Cinemaware. Avrà sonori campionati del pubblico assetato di sangue e bellissimi schermi statici. Non sappiamo niente di più se non che è previsto nei negozi a settembre.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Beast

Un altro gioco Psygnosis Gold, Beast (programmato per un uscita ad Agosto, ma non l'abbiamo ancora visto), è surreale al massimo con una stranissima creatura umanoide che corre attraverso quattro zone di 70 schermi ognuno con 13 (contate un po'!) livelli di (50 fotogrammi al secondo) scrolling parallattico e 128 colori. 900K di favolosa colonna sonora del grande David Whittaker (il doppio che nel coin-op Afterburner) accompagnano il nostro eroe che salta, colpisce con pugni, calci e incantesimi i più impressionanti cattivoni che vedrete quest'anno. Beast è stato creato dai programmatori di Ballistix, Reflections (Martin Edmonson e Paul Howarth).

Aquaventura

Questa è la creatura di Ian Hethrington ("Cerco di lavorarci almeno un giorno alla settimana, quando non devo andare in ufficio") e sarà il secondo gioco Psygnosis Gold. E' uno shoot'em-up acquatico, programmato per la fine di settembre, che porterà il 3D molto oltre — "matematicamente intenso, strutture a poligoni si muovono velocemente su schermi in bitmap". Qualunque siano le tecniche di programmazione, l'effetto è notevole, con una sequenza di inizio in stile cinematografico che fa sembrare la presentazione di Blood Money semplice al confronto. L'azione sottomarina è intervallata con bellissime scene di inter-livello. Sfere ruotanti creano l'immagine di un uomo (che scappa via): bisogna vederle per credere.

ALTRI TITOLI IN PROGRAMMA

Il gioco ufficiale "Jason and the Argonauts" è attualmente in produzione. Non ci dovrebbero essere grossi problemi per la Psygnosis nel convertire gli effetti speciali di Ray Harryhausen.
Inoltre, un gioco in 3D con prospettiva in primo piano in stile Dark Side è in programmazione dall'autore di Voyager, Danny Galagher.

"La Cinemaware è limitata a due giochi l'anno"
Chiestogli se pensa che l'Amiga sia spinta ai propri limiti, Ian Hethrington ha risposto: "Per ora non ci sognamo neanche di arrivare ai limiti di una macchina come l'Amiga. Noi lavoriamo anche sul C64, ma è diverso: tutt'ora sul mercato si vedono degli ottimi prodotti che saranno obsoleti tra qualche mese; speriamo che si verifichi lo stesso per l'Amiga."
Il futuro? — "espandersi verso le console" fu la risposta, principalmente console a 16-bit. Abbiamo recentemente firmato un contratto di commercializzazione con la compagnia americana First Star che è molto interessata a quel tipo di mercato, attualmente produce per il Nintendo 8-bit, Sega e Nintendo Game Boy. "Crediamo fortemente che il mercato delle console a 16-bit entrerà nel vivo l'anno prossimo." aggiunge Jonathan Ellis. Le conversioni da coin-op sono state considerate, ma dopo l'esperienza di inconvertibili come Afterburner la Psygnosis non convertirà giochi che sono in sostanza tutta grafica e sonoro.
L'espansione verso il mercato delle console è più che giustificata, principalmente perché verrà eliminata la pirateria — si racconta che Blood Money sia entrato nel network di BBS pirata appena 90 minuti dopo l'uscita ufficiale sul mercato. "Se potessimo prevenire la pirateria potremmo dimezzare i prezzi dei giochi Amiga. Nove mesi per la produzione di un gioco è un tempo troppo lungo per sprecarlo poche settimane dopo l'uscita sul mercato".
Per il futuro prossimo, la Psygnosis ha intenzione di continuare a produrre per Amiga come suo solito, realizzando mega-giochi come ci ha abituato da un po' di tempo a questa parte.

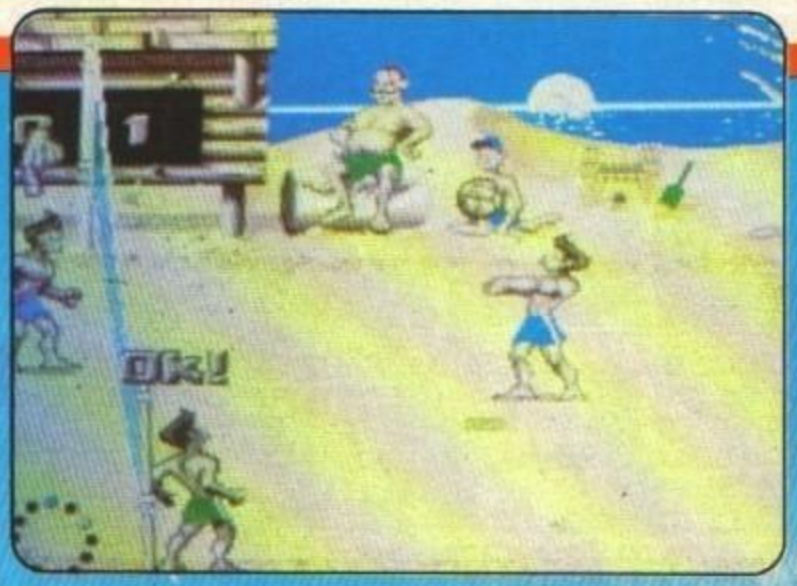
■ Tr. A.J.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

FRESCHI DALLA OCEAN



Dopo aver scosso il mercato, l'anno scorso, con prodotti come RoboCop e Operation Wolf, quest'anno la Ocean si prepara all'invasione natalizia dei negozi di tutta Europa con dei titoli forse anche più sostanziosi...

Chase HQ

Questo titolo dovrebbe costituire una rivincita sull'insuccesso costituito da Wec LeMans (perlomeno sugli otto bit, visto che ancora non siamo riusciti a vedere la versione sedici bit), ed è stato annunciato come l'HIT di quest'anno — o meglio, di questo Natale.
Tratto da un famoso coin-op della Taito, che ha praticamente stracciato la concorrenza automobilistica nelle sale giochi l'anno scorso, vi mette alla guida di una potentissima Porsche per mezzo della quale dovrete raggiungere cinque criminali della strada e buttarli fuori strada a colpi di paraurti, eventualmente potenziandola con una spinta alla Nitro Turbo Charge (sapori di Super Hang On, slurp!). La conversione su Amiga è stata affidata a John O' Brien, che ci ha orgogliosamente permesso di fotografare uno 'still screen' del gioco — per farvi un'idea della bravura di John, riflettete sul fatto che i supervisori della Ocean, dopo aver dato un'occhiata al lavoro su Chase HQ, gli hanno chiesto di riscrivere per loro le sequenze dedicate alla Batmobile e al Batwing in Batman: The Movie in modo da rendere un ottimo 3D.

Volleyball

La sezione francese della Ocean ha appena ultimato una simulazione di pallavolo che vede due squadre composte ognuna da due atleti sfidarsi sullo sfondo di 12 nazioni in tutto il mondo. La gara prevede la vittoria al raggiungimento del settimo punto da parte di una delle due squadre, e i luoghi in cui si svolgeranno le sfide vedranno luoghi caratteristici come Londra, Parigi o le spiagge della California.
Sono previste numerose mosse per rendere il gioco molto realistico, ma non mancano i tocchi umoristici come frasi digitalizzate, scene di intermezzo, musiche allegre, etc.
La versione Amiga da noi visionata era davvero giocabile, e dalle foto potete farvi un'idea dell'impostazione generale del gioco.

Adidas Golden Boot

Questo dovrebbe essere il secondo titolo in produzione alla Ocean France (il primo è Volleyball!), ed è quasi ultimato: il titolo è provvisorio, ma sappiamo che in ogni caso resterà quello che è, ovvero un gioco di football con degli sprite enormi ed animazioni mozzafiato. Potrebbe prendere il posto di Kick Off? Appuntamento a Settembre per la pubblicazione (per cui prevedete una recensione sul numero di Ottobre).

Ivanhoe

Ancora un titolo dai cugini francesi della Ocean, ma stavolta niente di sportivo: con un effemminato Ivanhoe (chi non ha mai sentito parlare del famoso eroe popolare?) che si fa strada fra boschi e templi affrontando ogni specie di avversario, il gioco dovrebbe anche prevedere delle sequenze inquadrate a distanza ravvicinata nei combattimenti con i cattivoni di fine livello.
Anche questo gioco è previsto per Settembre.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

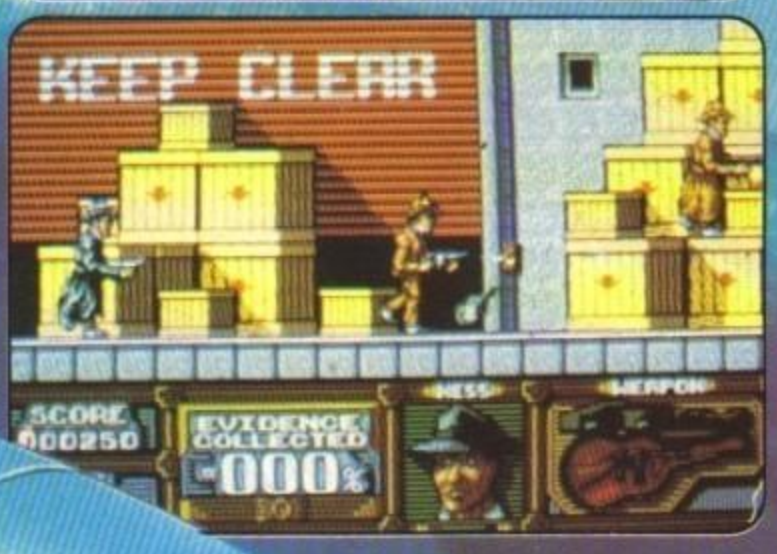
http://www.oldgamesitalia.net/

Operation Thunderbolt

Ancora un coin-op di successo targato Taito, che avendo superato il suo predecessore Operation Wolf come successo da sala giochi, non poteva mancare fra le licenze acquistate dalla Ocean: oltre al gioco in doppio, Op. Thunderbolt prevede anche una sequenza in jeep. La versione Amiga è nelle mani di John Bretwood e Robert Hemphill, e ce ne hanno mostrato qualche still-screen. Incrociamo le dita... e speriamo che la data — Novembre — sia rispettata per il lancio di questa favolosa conversione.

F-29 Retaliator

Beh, il titolo potrebbe suonarvi un po' familiare, ma come potevate pensare che la Ocean si lasciasse sfuggire l'occasione di attingere ad ingegnere che in questo periodo sta avendo il suo auge? Dopo i successi di Falcon, F-16 Combat Pilot, Bomber e titoli annunciati come F-117 A Aggressor o appena usciti come i Mission Disk di Falcon stesso, rimanevano ormai pochi (?!?) modelli dell'aeronautica USA da sfruttare... tant'è vero che la Ocean si è buttata sul prototipo dell'F-29 Gruman, quello delle 'ali inclinabili' (Forward Swept Wings). Gary Bracey, manager della Ocean, ha promesso che la simulazione sarà 'molto tecnica e dotata di un notevole spessore', con dosi di strategia e di duelli aerei.
Il fatto che il lavoro sia stato affidato alla Digital Images è una garanzia, anche perché uno dei programmatori ha già collaborato in precedenza alla realizzazione di un gioco simile su Amiga, gioco il cui titolo deve rimanere segreto (un uccellino ci ha detto che si tratta di Falcon... oops!).
Il demo che abbiamo visto (si tratta di uno stadio molto primitivo del gioco) ci ha permesso di portare in volo l'F-29 attraverso una zona bellica completa di carri armati, basi aeree e montagne splendidamente ombreggiate.
La cabina era dotata di numerosi CRT (diversi display di monitoraggio), HUD (il cruscotto 'frontale su vetro') e un enorme rifinitura di metallo verde. Scegliete la vista posteriore ed assisterete ad una delle favolose virate per le quali l'F-29 è famoso. Fra gli armamenti disponibili ce n'erano molti davvero futuristici e non ancora in uso nella realtà (provate a immaginare a cosa può servire un Backwinder, voi appassionati di simulazioni aeree!) e l'aeroplano poteva già andare in missione seguendo una formazione di squadriglia insieme agli altri velivoli.



Batman

Qualcosa l'avrete già letta nell'articolo di questo mese, soprattutto se siete dei fans dell'Uomo Pipistrello. Rispetto alle notizie che avevamo quando l'articolo sul film è stato redatto, si sa che è stato aggiunto un nuovo livello al gioco: la Batcaverna. Batman ha a disposizione un tempo limite per esaminare nel suo laboratorio la composizione chimica del gas mortale utilizzato dal Joker, e questo avviene in un sottogioco in stile Mastermind. L'unico problema è che il gioco potrebbe subire un nuovo ritardo nell'uscita, anche se non andrà oltre Settembre.

The Untouchables

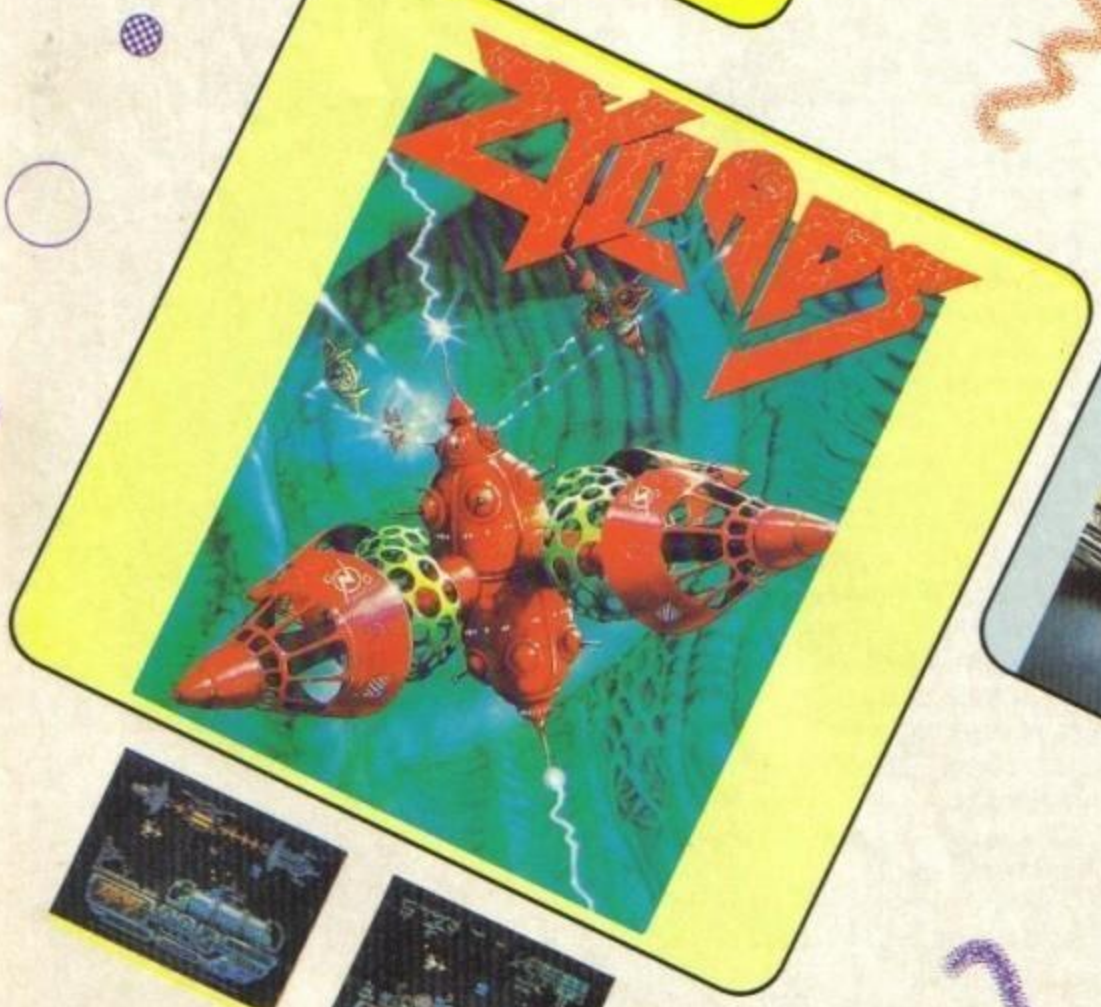
Se non avete mai visto il film (non è male, credetemi) eccovi una breve descrizione della trama (che si basa su avvenimenti reali): durante gli Anni Venti, quando l'alcool venne vietato negli USA (il proibizionismo, ricordate?), i contrabbandieri e diversi altri individui della stessa risma divennero presto molto ricchi smerciando il 'prezioso liquido' di nascosto. Fra i gangster che più sfruttarono questa situazione vi era il famigerato Al Capone, vantandosi persino di avere il controllo dell'intera Chicago — e in effetti molti dei poliziotti erano corrotti ed evitavano di dargli fastidio. A questo punto entra in scena il poliziotto Elliot Ness, che mette assieme una 'squadra di incorruttibili' — gli 'intoccabili', appunto.
Il gioco naturalmente riprende le situazioni più movimentate de film, e in alcune dovrete passare da uno all'altro dei quattro protagonisti (come nella scena del ponte, ad esempio). C'è persino la splendida scena della scalinata nella stazione ferroviaria dove in fondo ad essa troverete il gangster che tiene in ostaggio qualcuno — un finale che somiglia un po' alla scena di RoboCop con l'ostaggio.
Ma la parte finale vera e propria nel gioco non ha niente a che fare col film: la Ocean ha deciso che l'arresto di Capone era un po' troppo 'moscio', per cui avrete un livello aggiuntivo in cui Ness inseguirà un criminale sopra i tetti, e il tutto dovrebbe essere in 3D!
La data di pubblicazione del gioco in versione sedici bit (PC compreso) è ancora da definire, ma naturalmente non sarà mai oltre Natale, giusto?

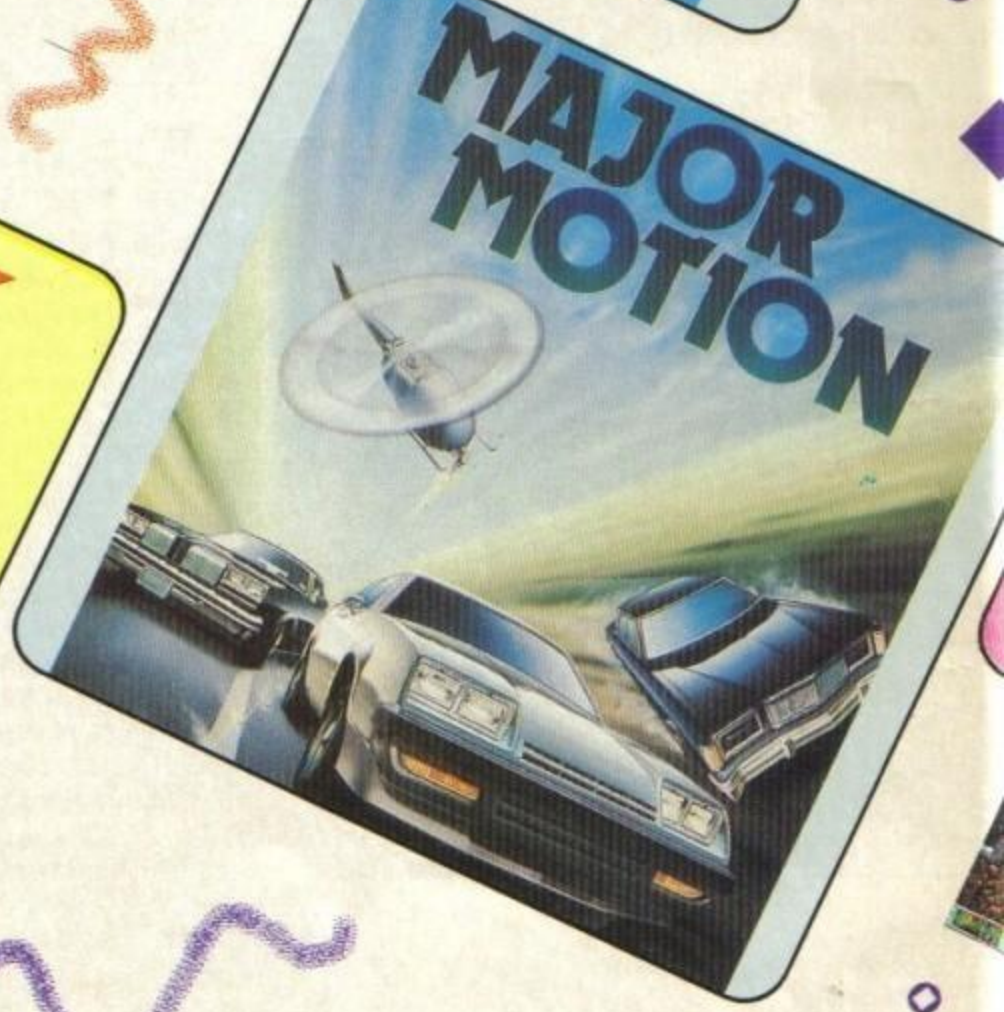
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MEGLIO DELLA PRODU

ReFLEX



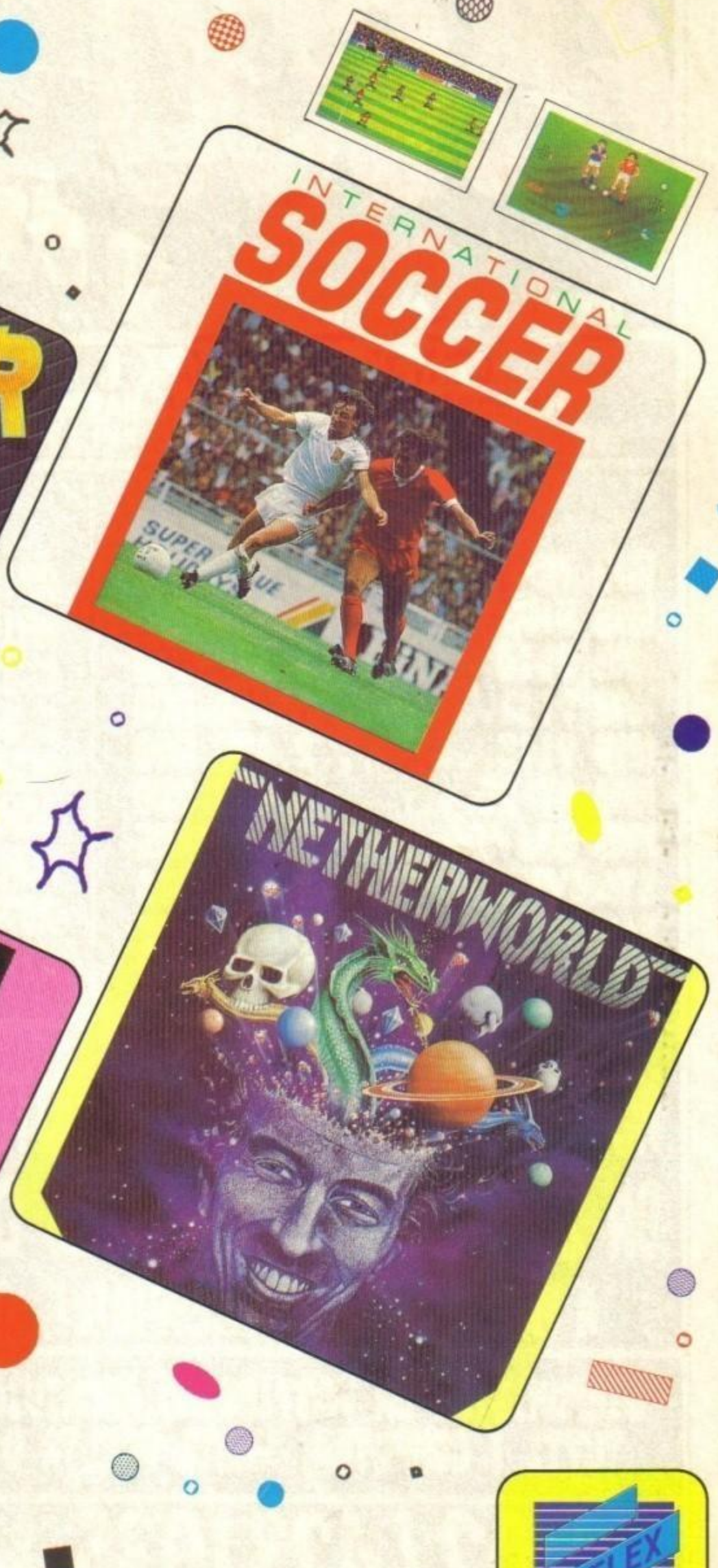


Già disponibili i primi titoli per **AMIGA** a lire 15

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IONE EUROPEA ED AMERICANA



ReFLEX

000 al pubblico - Istruzioni in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

68000 dintorni s.r.l.

the ONLY name...

DON'T BE LAME..... .....BUY THE GAME !

CENTRO COMMODORE E PHILIPS AUTORIZZATO
INGROSSO-DETTAGLIO di HARDWARE/SOFTWARE/ACCESSORI
VENDITE A MEZZO DIRETTO, TELEFONICO, POSTALE, DOMICILIO

PHILIPS

NMS TC-100	950.000
NMS 9105	1.350.000
NMS 9110	1.600.000
NMS 9111	1.650.000
NMS 9115	2.450.000
NMS AT 25	3.400.000
NMS 386-SX	TELEFONARE
STAMPANTE LASER	2.990.000
FAX 9600	TELEFONARE
MON LCD 640x400	TELEFONARE

COMMODORE

AMIGA 500	930.000
AMIGA 2000 6.0	1.830.000
C 128-D	890.000
C 64 NEW	290.000
SCHEDA 68020	2.300.000
SCHEDA HD A2092	1.150.000
MONITOR 1084-8	550.000
A590 HD A500	1.000.000
KIKSTART 1.3	95.000

NOVITA' HARD DISK CON AUTOBOOT PER A500/1000
DA 20-30-40-63 MEGABYTES CON INTERFACCIA SCSI
A PREZZI DAVVERO ACCESSIBILI, TELEFONARE PER CREDERE

DISPONIBILE UN VASTISSIMO ARCHIVIO SOFTWARE ORIGINALE PER
TUTTI I COMPUTER, VASTA SCELTA DI ACCESSORI E CARTUCCE

Tel. 02/4231035 v. WASHINGTON, 91
20146 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pochi tips, questo mese, ma molto, molto preziosi... si dia inizio ai

TGM TIPS

MILLENIUM 2.2

COME SALVARE IL SISTEMA SOLARE E VIVERE FELICI ovvero LA SOLUZIONE DI MILLENNIUM 2.2

Premessa. Marco ha giocato a Millenium per 3 notti consecutive e in redazione arrivava con certe occhiaie... e comunque durante le mie vacanze è riuscito a scrivere la soluzione che vi proponiamo. Tra le lettere giunte in redazione ad agosto, però, ce ne sono quattro che ci propongono una propria soluzione. Ringraziamo tutti per il lavoro svolto e, per dovere di gratificazione, li citiamo: S.M.I. dalla provincia di Novara, Scolari Matteo di Ferrara, Fox Softh di Roma e Andrea Rossi di Castelfranco di Sotto (Pi). Li ringraziamo tutti, e li invitiamo a inviarci nuove soluzioni.

A giudicare dalle telefonate giunte in redazione sembra che questo sia uno dei giochi più quotati tra i nostri lettori: molti chiedevano un consiglio o la soluzione intera (per telefono!) ma il tizio che aveva fatto la recensione (che poi sarei io) non era riuscito a venirne a capo e dopo un paio di giorni aveva smesso di giocare.
Per uno strano caso capitò poi che il redattore in questione si mise a giocare "così per sport" e sempre per uno strano caso... lo finì in due giorni di gioco intensivo (in totale una decina di ore). Perciò ecco qui di seguito il metodo per ripopolare la terra alla faccia di quegli stupidi marziani...

Innanzitutto, accendete il vostro Mk I e accendete il sistema Resources. Dopo un po' di tempo spegnetelo e costruite l'Mk II. A questo punto potrete andare avanti sviluppando i vostri sistemi di energia (fino a Mk X) e poi studiate tutti i progetti, costruite un po' di fighters e costruite un bunker. In quest' ultimo metterete un Solagen Mk X per quando i marziani vi attaccheranno se non potete difendervi adeguatamente con i fighters. Costruite ora un paio di Grazer e spediteli sugli asteroidi dove vi procurerete i minerali per costruire i Carrack (mezzi di trasporto da 1000 tonnellate utili per trasporto minerali), gli Wawerider (mezzi poco capienti ma molto più veloci del normale utili per il trasporto del vaccino) e i S.I.O.S. (installazioni per le colonie).
Per stabilire una colonia dovrete innanzitutto mandare una sonda (probe) sul pianeta prescelto: una volta atterrata dovrete sviluppare il progetto corrispondente al pianeta con il settore Research. A volte il pianeta scelto risulta inutile (unusable planet) quindi il lancio della sonda e il successivo studio risultano uno spreco di tempo e di materiali, ma niente paura: qui sotto troverete l'elenco completo dei corpi celesti utilizzabili con relativi materiali e se é possibile la mutazione.
Bisogna dire che una delle colonie da prendere assolutamente in cosiderazione é Urano: là troverete prima una "Fleet Carrier" (simil-portaerei spaziale) distrutta che una volta studiata vi permetterà di conquistare Marte, si prenderà la febbre marziana e vi farà scoprire l'antidoto (vaccine) e infine vi avviserà di un tremendo pericolo: una flotta marziana di proporzioni apocalittiche (o quasi) orbita attorno al sistema solare in attesa dell'ora X (che poi sarebbe l'ora in cui vi fanno il c... hem, scusate). La scomparsa del genere umano va evitata così: fate tornare sulla luna distrutta tutti i vostri veicoli e smantellateli: avrete così un po' di gente per ripopolare la colonia. A questo punto la colonia su Marte (si, la dovete costruire) vi avrà già fornito i piani per il Terraformer, un apparecchio capace di ristabilizzare la Terra in pochi anni.
C'é un solo problema: il Terraformer pesa 1060 tonnellate e la vostra nave più capiente, la Fleet Carrier porta fino a 1050 tonnellate! Ma anche stavolta, niente paura: dopo un po' i vostri scenziati vi comunicheranno che é possibile ridisegnare la Fleet Carrier e costruire il Juggernaut che dopo aver portato il Terraformer sulla Terra non potrà più volare: praticamente usa e getta. Una volta stabilizzato il pianeta, mandateci un S.I.O.S. e un Carrack con un bel Mk X: tah-dah! Avete risolto Millennium 2.2.
Eccoci ora al "clou": l'elenco completo dei pianeti colonizzabili con tanto di lista dei minerali disponibili e se é possibile la mutazione della popolazione! Un grazie al sior M.A. (che poi sarei io) che si é fatto un mazzo così...
(un * significa che la popolazione muta, mentre le lettere dopo il pianeta corrispondono ai minerali presenti)

A Hydrogen
B Oxygen
C Water
D Nitrogen
E Methane
F Sulphur
G Titanium
H Alluminium
I Copper
L Silica
M Iron
N Silver
O Chromium
P Platinum
Q Uranium

EARTH	ABCDEFGHILM*
(solo dopo averla stabilizzata)	
MOON	ABCDGHLM
MARS	ABCDLMN *
CALLISTO	ADFGHILMNP
LEDA	ADEFILMQ
SATURN	ABCDEFLM*
ENCELADUS	ABCDHLM
TETHYS	ABCDEHLQ
RHEA	ABCDLP
TITAN	ABDENPQ
HYPERION	EFHIQ*
PHOEBE	ABCDEGLM
URANUS	ADEFGILMQ*
MIRANDA	ILMNP
ARIEL	ABDEFHLP
UMBRIEL	ABDFL*
TITANIA	ABCEFILN
OBERON	ABCDGHLMQ
NEPTUNE	AEFHILMPQ*
TRITON	ABCDEGLOP*
PLUTO	ADEFLPQ*
ASTEROIDS	EFGHILMP

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(solo usando il Grazer)

Infine, ecco di cosa avete bisogno per costruire le varie cose:

WAVERIDER	I
CARRACK	I
S.I.O.S.	PI
F. CARRIER	N
O. LASER	Q
VACCINE	P

TERRAFORMER INOPQ (il Chromium si trova solo su Triton)

Marco Auletta

DUNGEON MASTER

Innanzitutto, cinque minuti di raccoglimento in preghiera come ringraziamento alla Software Heaven per questo mitico prodotto (sarebbe troppo riduttivo chiamarlo "gioco").
OK, basta così, passiamo alle cose più importanti, ad esempio la formazione del party: è essenziale osservare attentamente le caratteristiche di ogni personaggio e valutare la situazione. Un buon party per iniziare potrebbe essere composto (ma questo è semplicemente un consiglio) dall'uomo-lucertola Hissssa (colui che ha la forza maggiore), Sonja o Stamm (due ottimi guerrieri che partono con due buone armi), Chani (la miglior maga in assoluto) e un buon multi-classe come Alex. Ovviamente non siete affatto obbligati a prendere questi caratteri, ma ricordate che solo un party potente ha possibilità di salvezza.
Ricordate inoltre che è molto meglio reincarnare i personaggi piuttosto che resuscitarli - se resuscitate un journeyman fighter che ha 55 di forza, rimarrà tale ma se lo reincarnate avrà sempre 55 di forza e livello di esperienza zero. Dato che salendo di livello la forza (per i guerrieri, per i ninja la destrezza, per i maghi la saggezza e così via) aumenta, arrivati al livello di journeyman vi ritroverete con una forza che si aggirerà più o meno sui 65. Facile, no?
Spendiamo ora una parola sui combattimenti. Cercate di sfruttare le debolezze del nemico quali la lentezza nello spostarsi e nell'attaccare e l'eventuale timorosità (pensate: Lord Chaos, il cattivo dei cattivi, il signore del male, scappa se gli fate un innocuo "war cry"!). Nei primi livelli quando incontrate le creature di roccia (stessa cosa per i vermi rosa - che rima fetente) muovetevi il più possibile e tirate ogni cosa in vostro possesso tranne le armi per il combattimento corpo a corpo. Mi raccomando soprattutto poi occhio agli interruttori sul muro. Nei primi livelli sono grossi come il dirigibile della Goodyear ma scendendo diventeranno quasi invisibili. . Ricordate inoltre di ripulire il più possibile i livelli mentre li attraversate, se avete una corda esplorate i pozzi, fate buon uso delle pozioni e soprattutto fate pratica con gli incantesimi.
Su questi ultimi ora mi soffermerò per un po': quanti di voi sanno guardare attraverso i muri (in Dungeon Master, ovviamente!)?
Come sospettavo. Ecco quindi la lista completa delle "spells". Per la gioia di tutti quelli che non hanno l'originale metterò le sillabe e non i simboli (le sillabe e le loro corrispondenze sono sull'ultima pagina del manuale). Vai col gruppo!

INCANTESIMI PER MAGHI (ricordare di anteporre uno dei simboli di potere che rappresentano la forza dell'incantesimo: sono in ordine LO, UM, ON, EE, PAL e MON)

YA IR: protegge tutti e quattro i campioni
YA BRO ROS: lascia orme magiche
OH EW SAR: invisibilità (praticamente inutile)
OH KATH RA: fulmine magico
OH IR RA: luce magica (molto meglio la torcia magica)
FUL: torcia magica
FUL IR: palla di fuoco
DES VEN: "schizzo" di veleno
DES EW: uccide le creature incorporee (come la Vorpal Blade)
DES IR SAR: oscurità (inutile)
ZO: apre le porte a bottoni
ZO VEN: veleno (ci vuole una fiaschetta di vetro)
ZO KATH RA: l'incantesimo per fondere la "Power Gem" al lv.13

INCANTESIMI PER PRETI (vedi sopra)

YA: pozione per la stamina (fiaschetta)
YA BRO: scudo magico
YA BRO DAIN: pozione per la saggezza (fiaschetta)
YA BRO NETA: pozione per la vitalità (fiaschetta)
VI: cura (fiaschetta)
VI BRO: cura il veleno (fiaschetta)
OH VEN: nuvola velenosa
OH EW RA: "sbircia" attraverso i muri
OH BRO ROS: pozione per la destrezza (fiaschetta)
FUL BRO KU: pozione per la forza (fiaschetta)
FUL BRO NETA: protezione dal fuoco
ZO BRO RA: pozione per il mana (fiaschetta)

Dopo aver detto questo, vorrei aggiungere che questi consigli non sarebbero stati mai compilati senza l'aiuto praticamente fondamentale di Inti "The Lone Wolf" Seveso che mi ha mostrato tutti i livelli di Dungeon Master e lo ha risolto in circa due mesi di gioco intensivo (e che ha anche fornito il party per le foto).
Speriamo che Chaos Strikes Back sia entusiasmante come DM!

Aloha.

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POPULOUS: i codici!!!

... per la serie "Adesso esageriamo!"

2: JOSAMAR
3: TIMUSLUG
4: CALDIEHILL
5: SCOOUEMET
6: SWAUER
7: KILLPEING
8: EOAOZORD
9: BURWILCON
10: MORINGILL
11: NIMIHILL
12: BILCEMET
13: RINGMPED
14: WEAVHIPHAM
15: ALPOUTOND
16: BADACON
17: IMMUSILL
18: HOBDIETORY
19: BUGOUEEND
20: SHADTED
21: CORPEHAM
22: BINOZOND
23: SADWILLOW
24: LOWINGICK
25: OAZITORY
26: VERYMEEND
27: MINMPME
28: HAMHIPOLD
29: FUTOUTBOY
30: SUZALOW
31: DOUUSICK
32: SHIDIEHOLE
33: HURTLOPLAS
34: JOSTME
35: TIMPEOLD
36: CALOZBOY
37: SCOWILDOR
38: SWAINGPAL
39: KILLOHOLE
40: EOAMELAS
41: BURMPAL
42: MORHIPPIL
43: NIMOUTJOB
44: BILADOR
45: RINGGBPAL
46: WEAVINPERT
47: ALPLOPOUT
48: BADTAL
49: IMMPEPIL
50: HOBOZJOB
51: BUGWILLIN
52: SHADOGODON
53: COROPERT
54: BINMEOUT
55: SADMPT
56: LOWHIPBAR
57: OAZOUTER
58: VERYELIN
59: MINGBDON
60: HAMINMAR
61: FUTLOPLUG
62: SUZTT
63: DOUPEBAR
64: SHIOZER
65: HURTIKEING
66: JOSOGOORD
67: TIMOMAR
68: CALMELUG
69: SCOMPHILL
70: SWAHIPMET
71: KILLQAZED
72: EOAEING
73: BURGBORD
74: MORINCON
75: NIMLOPILL
76: BILTHILL
77: RINGOXMET
78: WEAVEAED
79: ALPIKEHAM
80: BADOGOOND
81: IMMOCON
82: HOBMEILL
83: BUGMPTORY
84: SHADKOPEND
85: CORQAZME
86: BINEHAM
87: SADGBOND
88: LOWINLOW
89: QAZLOPICK
90: VERWTORY
91: MINOXEND
92: HAMEAME
93: FUTIKEOLD
94: SUZOGOBOY
95: DOUOLOW
96: SHIMEICK
97: HURTDIHOLE
98: JOSKOPLAS
99: TIMQAZAL
100: CALEOLD
101: SCOGBBOY
102: SWAINDOR
103: KILLSODPAL
104: EOAYHOLE
105: BUROXLAS
106: MOREAAL
107: NIMIKEPIL
108: BILOGOJOB
109: RINGUDOR
110: WEADEPAL
111: ALPDIPERT
112: BADKOPOUT
113: IMMOAZT
114: HOBEPIL
115: BUGGBJOB
116: SHADASLIN
117: CORSODDON
118: BINYPERT
119: SADOXOUT
120: LOWEAT
121: OAZIKEBAR
122: VERYQUEER
123: MINULIN
124: HAMDEDON
125: FUTDIMAR
126: SUZKOPLUG
127: DOUOAZHILL
128: SHIEBAR
129: HURTCEER
130: JOSASING
131: TIMSODORD
132: CALYMAR
133: SCOUXLUG
134: SWAEAHILL
135: KILLDIEMET
136: EOAOUEED
137: BURUING
138: MORDEORD
139: NIMDICON
140: BILKOPILL
141: RINGINGTORY
142: WEAVIMET
143: ALPCEED
144: BADASHAM
145: IMMSODOND
146: HOBYCON
147: BUGOXILL
148: SHADUSTORY
149: CORDIEEND
150: BINOUEME
151: SADUHAM
152: LOWDEOND
153: QAZDILOW
154: VERYWILICK
155: MININGHOLE
156: HAMIEND
157: FUTCEME
158: SUZASOLD
159: DOUSODBOY
160: SHIYLOW
161: HURTAICK
162: JOSUSHOLE
163: TIMDIELAS
164: CALQUEAL
165: SCOUOLD
166: SWADEBOY
167: KILLOZDOR
168: EOAWILPAL
169: BURINGPERT
170: MORILAS
171: NIMCEAL
172: BILASPIL
173: RINGHIPJOB
174: WEAVOUTLIN
175: ALPAPAL
176: BADUSPERT
177: IMMDIEOUT
178: HOBOUET
179: BUGUPIL
180: SHADPEJOB
181: COROZLIN
182: BINWILDON
183: SADINGMAR
184: LOW10UT
185: OAZCET
186: VERYMPBAR
187: MINHIPER
188: HAMOUTING
189: FUTADON
190: SUZUSMAR
191: DOUDIELUG
192: SH10UEHILL
193: HURTTBAR
194: JOSPEER
195: TIMOZING
196: CALWILORD
197: SCOINGCON
198: SWAILUG
199: KILLMEHILL
200: EOAMPMET
201: BURHIPED
202: MOROURHAM
203: NIMAORD
204: BILUSCON
205: RINGINILL
206: WEAVLO-PTORY
207: ALPTMET
208: BADPEED
209: IMMOZHAM
210: HOBWILOND
211: BUGINGLOW
212: SHADOILL
213: CORMETORY
214: BINMPEND
215: SADHIPME
216: LOWOUTOLD

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

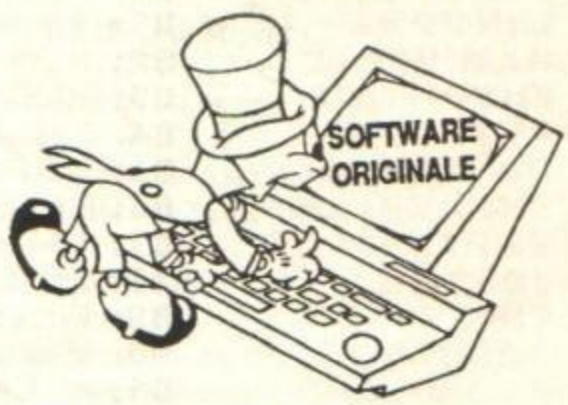
TIPS

217: OAZAOND
218: VERYGBLOW
219: MININICK
220: HAMLOPHOLE
221: FUTTEND
222: SUZPEME
223: DOUOZOLD
224: SHIWILBOY
225: HURTO-GODOR
226: JOSOICK
227: TIMMEHOLE
228: CALMPLAS
229: SCOHIPAL
230: SWAOUTPIL
231: KILLEBOY
232: EOAGBDOR
233: BURINPAL
234: MORLOPPERT
235: NIMTLAS
236: BILPEAL
237: RINGEAPIL
238: WEAVIKEJOB
239: ALPOGOLIN
240: BADOPAL
241: IMMMEPERT
242: HOBMPOUT
243: BUGHIPT
244: SHADOAZBAR
245: COREJOB
246: BINGBLIN
247: SADINDON
248: LOWLOPMAR
249: OAZTOUT
250: VERYOXT
251: MINEABAR
252: HAMIKEER
253: FUTOGOING
254: SUZODON
255: DOUMEMAR
256: SHIMPLUG
257: HURTKO-PHILL
258: JOSOAZMET
259: TIMEER
260: CALGBING
261: SCOINORD
262: SWALOPCON
263: KILLYLUG
264: EOAOXHILL
265: BUREAMET
266: MORIKEED
267: NIMOGOHAM
268: BILOOORD
269: RINGDECON
270: WEAVDIILL
271: ALPKOPTORY
272: BADOAZEND
273: IMMEED
274: HOBGBHAM
275: BUGINOND
276: SHADSODLOW
277: CORYILL
278: BINOXTORY
279: SADEAEND
280: LOWIKEME
281: QAZOGOOLD
282: VERYUOND
283: MINDELOW
284: HAMDIICK
285: FUTKOPHOLE
286: SUZQAZLAS
287: DOUEME
288: SHIGBOLD
289: HURTASBOY
290: JOSSODDOR
291: TIMYICK
292: CALOXHOLE
293: SCOEALAS
294: SWAIKEAL
295: KILLOUEPIL
296: EOAUBOY
297: BURDEDOR
298: MORDIPAL
299: NIMKOPPERT
300: BILQAZOUT
301: RINGIAL
302: WEAVCEPIL
303: ALPASJOB
304: BADSODLIN
305: IMMYPAL
306: HOBOXPERT
307: BUGEAOUT
308: SHADDIET
309: COROUEBAR
310: BINUJOB
311: SADDELIN
312: LOWDIDON
313: OAZKOPMAR
314: VERYINGLUG
315: MINIT
316: HAMCEBAR
317: FUTASER
318: SUZSODING
319: DOUYDON
320: SHIOXMAR
321: HURTUSLUG
322: JOSDIEHILL
323: TIMOUEMET
324: CALUER
325: SCODEING
326: SWADIORD
327: KILLWILCON
328: EOAINGILL
329: BURIHILL
330: MORCEMET
331: NIMASED
332: BILSODHAM
333: RINGOUTOND
334: WEAVACON
335: ALPUSILL
336: BADDIETORY
337: IMMOUEEND
338: HOBUED

Il Grillo Parlante

Via Stefano Canzio, 13 - 15 r.
Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

CONCESSIONARIO HARDWARE
NEW TRONIC - ITALIA



MIDI
PER AMIGA
500 - 1000 - 2000
L. 85.000

AMIGA 500	L. 940.000
AMIGA 2000	L. 3.100.000
C64	L. 300.000
Copritastiera A500	L. 15.000
Adattatore telematico C64/128	L. 70.000
DISK DRIVE A500	L. 240.000

AMIGA SPLITTER
PER COLORARE SENZA FILTRI LE IMMAGINI DI DIGIVIEW, VID
L. 200.000

AMIGA GENLOCK
PAL SEMIPROFESSIONALE
L. 399.000

PRO SOUND AMIGA
COMPATIBILE PERFECTSOUND
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO
L. 199.000

VIDEON NOVITÀ
DIGITALIZZATORE VIDEO A COLORI DOTATO DI UN CONVERTITORE PAL-RGB CON UNA BANDA PASSANTE DI 15 Khz PER OTTENERE FANTASTICHE IMMAGINI A COLORI DALLA STUPEFACENTE QUALITÀ E RISOLUZIONE. FUNZIONA IN TUTTI I MODI GRAFICI DELL'AMIGA
L. 420.000

NEW
KIKSTART 1.3 SU ROM X AMIGA
(2MB di memoria EPROM) CON POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL VECCHIO SISTEMA
L. 239.000

VD
DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE PER ATARI ST
L. 250.000

PUNTO COMPUTER
ITALIA

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

339: BUGDEHAM	353: HURTPEOLD	367: ALPPEPIL	381: FUTPEBAR
340: SHADOZOND	354: JOSOZBOY	368: BADOZJOB	382: SUZOZER
341: CORWILLOW	355: TIMWILDOR	369: IMMWILLIN	383: DOUWILING
342: BINNINGICK	356: CALINGPAL	370: HOBINGDON	384: SHIINGORD
343: SADITORY	357: SCOIHOLE	371: BUGIPERT	385: HURTOMAR
344: LOWCEEND	358: SWACELAS	372: SHADMEOUT	386: JOSMELUG
345: OAZASME	359: KILLMPAL	373: CORMPT	387: TIMMPHILL
346: VERYHIPOLD	360: EOAHIPPIL	374: BINHIPBAR	388: CALHIPMET
347: MINOUTBOY	361: BUROUTJOB	375: SADOUTER	389: SCOOUTED
348: HAMALOW	362: MORADOR	376: LOWALIN	390: SWAAING
349: FUTUSICK	363: NIMUSPAL	377: QAZUSDON	391: KILLGBORD
350: SUZDIEHOLE	364: BILDIRPERT	378: VERYINMAR	392: EOAINCON
351: DOUqUELAS	365: RINGLOPOUT	379: MINLOPLUG	393: BURLOPILL
352: SHIUME	366: WEAVTAL	380: HAMTT	394: MORTHILL

CENTRO SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

395: NIMPEMET
396: BILOZED
397: RINGIKEHAM
398: WEAVOGOOND
399: ALPOCON
400: BADMEILL
401: IMMMPTORY
402: HOBHIPEND
403: BUGOUTME
404: SHADMEHAM
405: CORGBOND
406: BININLOW
407: SADLOPICK
408: LOWTTORY
409: OAZPEEND
410: VERYEAME
411: MINIKEOLD
412: HAMOGOBOY
413: FUTOLOW
414: SUZMEICK
415: DOUMPHOLE
416: SHIHIPLAS
417: HURTOAZAL
418: JOSEOLD
419: TIMGBBOY
420: CALINDOR
421: SCOLOPPAL
422: SWATHOLE
423: KILLOXLAS
424: EOAEAAL
425: BURIKEPIL
426: MOROGOJOB
427: NIMODOR
429: RINGDIPERT
430: WEAVKOPOUI
431: ALPQAZT
432: BADEPIL
433: IMMGBJOB
434: HOBINLIN
435: BUGLOPDON
436: SHADYPERT
437: COROXOUT
438: BINEAT
439: SADIKEBAR
440: LOWOGOER
441: QAZOLIN
442: VERYDEDON
443: MINDIMAR
444: HAMKOPLUG
445: FUTOAZHILL
446: SUZEBAR
447: DOUGBER
448: SHIINING
449: HURTSODORD
450: JOSYMAR
451: TIMOXLUG
452: CALEAHILL
453: SCOIKEMET
454: SWAOGOED
455: KILLUING
456: EOADEORD
457: BURDICON
458: MORKOPILL
459: NIMQAZTORY
460: BILEMET
461: RINGCEED
462: WEAVASHAM
463: ALPSODOND
464: BADYCON
465: IMMOXILL
466: HOBEATORY
467: BUGIKEEND
468: SHADOUEME
469: CORUHAM
470: BINDEOND
471: SADDILOW
472: LOWKOPICK
473: QAZQAZHOLE
474: VERYIEND
475: MINCEME
476: HAMASOLD
477: FUTSODBOY
478: SUZYLOW
479: DOUOXICK
480: SHIEAHOLE
481: HURTDIELAS
482: JOSOUEAL
483: TIMUOLD
484: CALDEBOY
485: SCODIDOR
486: SWAKOPPAL
487: KILLINGPERT
488: EOAILAS
489: BURCEAL
490: MORASPIL
491: NIMSODJOB
492: BILYDOR
493: RINGAPAL
494: WEAVUSPERT
999: KILLUSPAL

Quest'ultimo è piuttosto 'duro', ma voi ce la farete... vero?!?

APPUNTAMENTO AD OTTOBRE CON UNA SERIE DI TIPS MOZZAFIATO E, MI RACCOMANDO, CONTINUATE A MANDARE TRUCCHI PER TUTTE LE MACCHINE!

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64 + Registratore + 1 Joystick + 5 Giochi	L.	330.000
Commodore 128	L.	300.000
Disk Drive Oceanic OC 118N	L.	240.000
Disk Drive 1541 II Commodore	L.	330.000
Disk Drive 1571 Commodore	L.	350.000
Amiga 500 Commodore	L.	850.000
Amiga 2000 Commodore	L.	1.650.000
Disk Drive Esterno Amiga	L.	220.000
Disk Drive Interno Amiga 2010 Commodore	L.	200.000
Stampante MPS 1230 Commodore 64 e Amiga	L.	390.000
Stampante Mannesmann T81 Amiga & PC	L.	330.000
Stampante STAR LC 10	L.	400.000
Stampante Epson LQ 500 24 Aghi	L.	750.000
Espansione Amiga 500 da 512K	L.	280.000
Disk Drive 1581 3"1/2	L.	250.000
Espansione Commodore 64 da 256K	L.	150.000
Adattatore Telematico per Commodore 64	L.	100.000
Atari 1040 STFM con Monitor B/N Alta Risoluzione	L.	1.100.000
PC 10 III 2 Disk Drive + Monitor	L.	1.400.000
PC 3H Atari 640K + 1 Disk Drive + Hard Disk 30 MBY + Monitor	L.	2.200.000
PC Philips 9100 1 Drive 3"1/2 1 Drive 5"1/4 + Monitor	L.	1.650.000

Vasto assortimento software per: COMMODORE 64 - AMIGA
IMB PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664
PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI
I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SUPERGAMES sas - Via Vitruvio,38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

COMUNICATO STAMPA
RISERVATO AGLI AMATORI
DI VIDEOGAMES ORIGINALI

SI COMUNICA CHE
DAL 9 OTTOBRE AL 2 DICEMBRE 1989
VAGHERA' PER L'ITALIA
LA SETTIMANA ITINERANTE
DEL VIDEOGAME ORIGINALE

ESSA SI FERMERA' IN
ALCUNE CITTA' D'ITALIA
PER UNA SOLA SETTIMANA
PRESSO ALCUNI NEGOZI
DI QUELLA CITTA'

E SORPRENDERA'
CON LA SUA STRAORDINARIA
OFFERTA SPECIALE DI
VIDEOGAMES ORIGINALI

CONTROLLA SUI PROSSIMI NUMERI
SE LA SETTIMANA ITINERANTE
DEL VIEOGAME ORIGINALE
SI FERMA NELLA TUA CITTA'

NON PERDERE L'OCCASIONE
E NON DIMENTICARE CHE .....

CHI CE L'HA ORIGINALE
SI SOLLAZZA DI PIU'
DI CHI CE L'HA COPIATO

DON'T FORGET!

LEADER Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guida Software

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

N.B. Il primo numero dopo la scritta TGM indica il numero della rivista sul quale è apparsa la recensione, il secondo numero indica invece la pagina.

ARCHIPELAGOS

Un gioco alla The Sentinel che potrà appassionare molti. In un mondo fatto di arcipelaghi e isolette, dovrete riuscire a sconfiggere il monolito prima che lui sconfigga voi. Per alcuni è un gioco monotono, per altri una sfida da non perdere. TGM 11/85

ARKANOID 2: THE REVENGE OF DOH

Per gli appassionati del genere Breakout, ecco il ritorno di Doh in questo gioco ormai classico che consiste nel distruggere i mattoncini colorati tramite la propria pallina e racchetta. Tanto colore ed effetti sonori. TGM 1/27

BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

BIONIC COMMANDOS

Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

BLOOD MONEY

Dagli stessi programmatori di Menace, ecco Blood Money, una corsa all'oro compiyta in quattro mondi diversi, stranissimi e pericolosissimi. Scrolling perfetto e tantissima azione per chi ha voglia di guadagnare denaro a fire premuto. TGM 10/40

BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

COLOSSUS CHESS X

Una partita a scacchi col computer caratterizzata da una grande dote: quella di adeguarsi al livello del giocatore! Moltissime opzioni e la possibilità di crearsi un proprio libro di aperture. Grazie alle sue caratteristiche resta sempre attuale, anche per i giocatori più esperti. TGM11/90

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

Select P.zza Cambara '9 MILANO
Tel. 4043827 (M.M Cambara)

Atari 520 STFM
Amiga 500
Atari PC
Compatibili
Stampanti Star
Stampanti Epson
Monitor Philips

Drive Atari
Drive Amiga
Modem
Cavi di connessione
Integrati per C.64
Membrane per 01 e ZX
ULA per ZX Spectrum

Software
Arrivi settimanali
per
Atari & Amiga
Giochi Data base
Word processor
Giochi per Atari JR 2600
Giochi per Atari XE XL

Servizio riparazioni C.64 Atari Amiga P.C. Monitor Spectrum

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

DUNGEON MASTER
Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

ELITE
Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita amb ientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

F-16 FALCON
Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

FLIGHT SIMULATOR V3.0
Dalla Microprose un altro simulatore di volo dedicato a tutti i PC e compatibili. Veloce, ben strutturato e molto fedele alla realtà, questo simulatore di Gates Learjet 25D vi proietterà nei cieli a grande velocità. Non lasciatevi sfuggire questa simulazione se pref erite pilotare senza combattere con altri aerei. TGM 7/46

FORGOTTEN WORLDS
Di questo shot'em up si è molto parlato, soprattutto per la similitudine con il coin-op. I fondali curatissimi (meno gli sprite) e l'impegno vi coinvolgeranno in una sfida all'ultimo mondo, con un cambio improvviso e avvincente di scrolling quando incontrerete il temibile Bios. TGM 10/32

GAUNTLET II
Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

GOLD RUSH
Molto ben documentata, questa nuova avventura Sierra potrà appassionarvi più di ogni altra. Tre percorsi per raggiungere California e ricchezza che rendono questo gioco molto diverso ogni volta che vi cimentate. Una delle migliori produzioni Sierra. TGM 10/72

HYBRIS
Un classi co spara e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

INTERNATIONAL KARATE +
Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

JOURNEY
Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

KICK OFF
Una simulazione del football che vi lascerà a bocca aperta. Piacerà anche a chi non piace il calcio. Molto realistico e davvero accattivante, Kick Off vi vedrà impegnati in una sfida all'ultimo goal contro il computer o un vostro amico. Se amate il calcio non lasciatevi sfuggire questo gran bel gioco, se non lo amate... giocatelo! TGM 10/47

LORDS OF THE RISING SUN
Una produzione Cinemaware tutta strategica ambientata nel Giappone del 1100. Voi, uno

ATTENZIONE !!!
in Via Montegani,11 - Milano
TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER A 500
A L. 250.000 IVATO
da B.C.S.
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI !!
tel. 02-89.69.960 - fax. 02-89502102

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dei fratelli Minamoto, avete il compito di guidare le vostre truppe contro i generali delle famiglie nemiche per prendere il potere dello Stato e diventare Shogun. Per chi ama la simulazione mista ad arcade, il meglio. TGM 10/36

OPERATION WOLF
Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per ucc idere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gicco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

POPULOUS
Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, cosl come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

ROBOCOP
Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

ROCKET RANGER
Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

SAVAGE
Tre giochi in uno. E quella che consigliamo è la prima parte che su Amiga si avvale di una colonna sonora eccezionale. Velocissimo, coloratissmo e divertente, Savage ripropone sul computer di casa la giocabilità dei coin-op. Gli altri due giochi sono un po' fiacchini: il secondo è una specie di Space Harrier ma solo come idea, e il terzo è un arcade adventure piuttosto difficile. TGM 11/86

SPHERICAL
Intrappolato in 100 livelli a difficoltà crescente, un mago deve recuperare la sua sfera magica creando roce che gli permettono di raggiungerla attraverso i vari piani. Un puzzle non sempre semplice, sullo stile di Salomon's Key. Chi ama pensare prima di muovere il joystick troverà pane per i suoi denti. TGM 11/89

SUPER HANG-ON
Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

ULTIMA V
La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR
Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS
L'evento dell'anno, e forse del secolo. Un'avventura straordinaria, divertente e ben fatta. Alle prese con un gruppo di alieni capaci di instupidire la gente attraverso le linee telefoniche, dovrete guidare quattro personaggi in giro per il mondo e nello spazio, alla ricerca dei pezzi che compongono un meccanismo in grado di debellare i nemici. Un'avventura senza precedenti. Da non perdere. TGM 6/64

ZANY GOLF
Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

trentaduebit
Computer & Programmi
ATARI STORE
COMMODORE POINT
LEADER SOFT CENTER
ACCESSORI PER TUTTE LE MARCHE
INTERFACCE ANCHE SU RICHIESTA
APPLICAZIONI GRAFICHE E DTP
Mantova - Via C. Battisti, 14 - tel. 0376/326770

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Suncom
Un nome una garanzia

LEADER
DISTRIBUZIONE

i joystick garantiti

1 TAC 50

- 4 bottoni fuoco
- Aggressivo, per ogni tipo di sfida

2 TAC - 1 PLUS

- Per IBM-PC & Comp., Apple II
- L'ideale per grafica e per giocare.
- Dotato di un versatile controllo a cursore

3 ANALOG PLUS

- Per IBM-PC & Comp., Apple II
- Autofuoco con velocità variabile
- Testato in laboratorio per usi estremi

4 DUAL PORT CARD

- Per IBM-PC & Comp.
- Il modo più sicuro per collegare 1 o 2 joystick, tavole grafiche, paddles, ecc.

LEADER

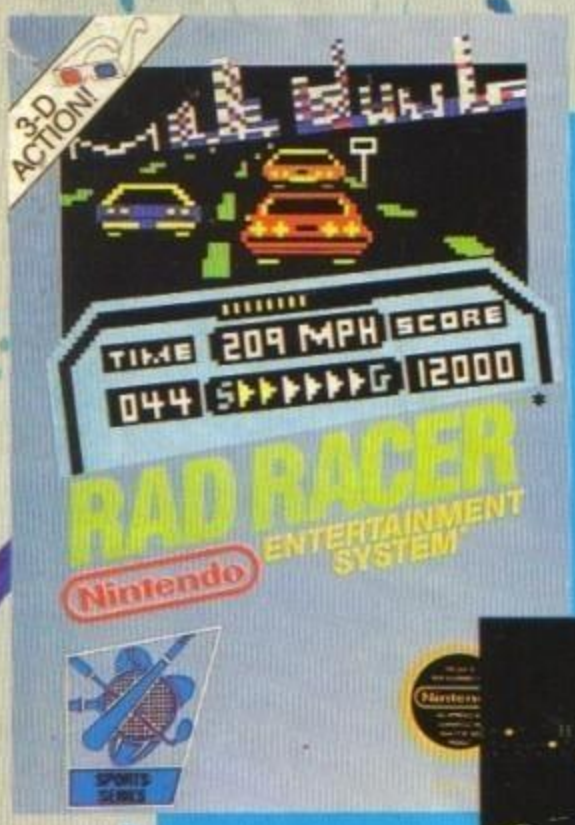
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

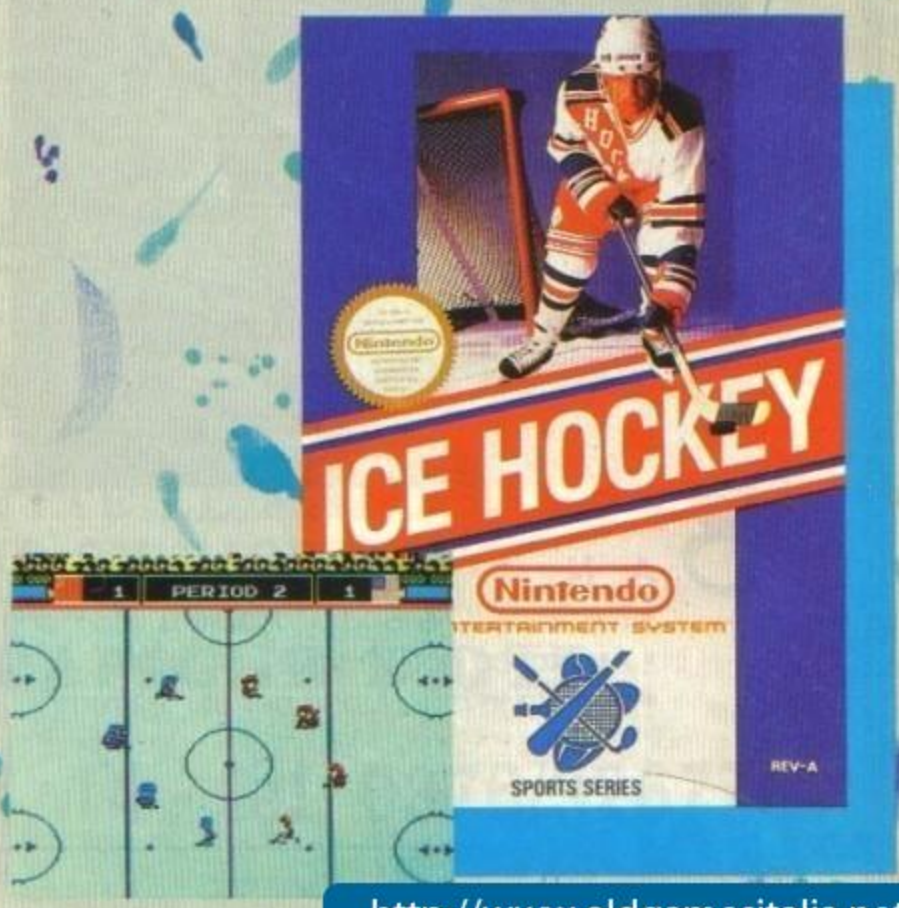
NINTENDO news

Anche questo mese abbiamo provato tre videogiochi Nintendo, tre novità assolute per 1989, che ora vi presentiamo.

• RUSH'N' ATTACK. Si tratta della piú recente novità '89: un gioco entusiasmante in cui occorre liberare dozzine di soldati americani prigionieri di una base nemica. Successivamente bisognerà distruggere la base stessa. Naturalmente per arrivare alla meta bisogna farsi strada attraverso 6 stadi diversi e con crescenti livelli di pericolosità, eliminare numerosi nemici e impadronirsi dei loro 4 diversi tipi di armi. Ogni volta che si raggiunge un livello c'è da superare una "prova" alquanto difficoltosa: un capo nemico in agguato, da affrontare in una lotta senza esclusione di colpi.



• RAD RACER. Ora appendete i fucili; salite su una Ferrari 328 o un'auto di F1 e... via, per la corsa più massacrante dell'anno: la Transamerica, da costa a costa. Gli 8 percorsi di gara tra mille insidie di guida vi porteranno attraverso Los Angeles, il Grand Canyon e altri stupendi panorami. Il tempo scorre veloce, e i concorrenti restano ossi duri da eliminare: anche inserendo il "turbo" o l'effetto "scia". Se volete provare emozioni da brivido, indossate gli specialissimi occhiali che troverete nella confezione: a tre dimensioni, sarà davvero una sfida mozzafiato.



• ICE HOCKEY. L'Hockey sul ghiaccio è uno sport duro e veloce; dove però contano anche intelligenza e strategia. Innanzitutto dovrete scegliere la vostra squadra tra sei team nazionali e stabilire le caratteristiche fisiche dei giocatori: tipi rocciosi e grintosi o scattanti e sguscianti? Poi, determinare la durata di ogni tempo e la velocità delle azioni di gioco. A disposizione, tre tempi regolamentari; ma se il risultato è di parità, potrete ricorrere ai rigori e ai tempi supplementari. Il disco è già a centro campo: vinca il migliore!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

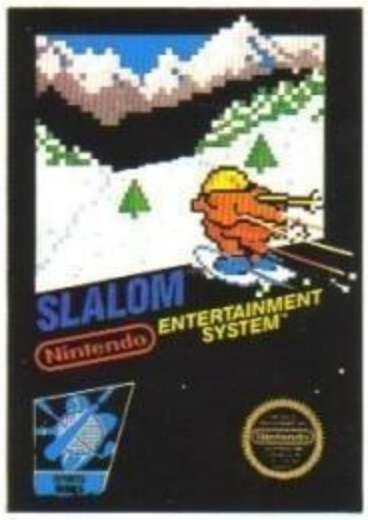
NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

GRADIUS

Un intero pianeta è minacciato dagli amebici guerrieri di Bacterion. Come evitare il disastro ecologico? Attaccando la loro superfortezza; per raggiungerla con il tuo prototipo di caccia aerospaziale devi rubare le capsule di potenza del nemico. Passerai attraverso sette stadi, sette mondi sempre nuovi e diversi in cui le difficoltà saranno sempre maggiori. E se riuscirai ad arrivare al centro dell'impero di Bacterion potrai forse salvare il pianeta Gradius.

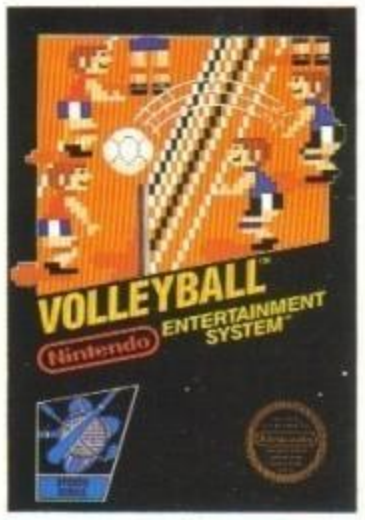
SLALOM

C'è forte tensione negli attimi che precedono la partenza. La concentrazione è al massimo. Via! Gli sci volano sulla neve, hai già superato le prime porte. Ma attento! Non sarà una discesa facile. Disseminati qua e là, ostacoli a non finire, sempre piú impegnativi. Ti abbiamo preparato 24 piste, tutte diverse, tutte entusiasmanti.
Tra un'acrobazia e l'altra, dai un'occhiata al tempo.
Per vincere devi tagliare il traguardo battendo i 24 tempi record.



VOLLEY BALL

Sai giocare a pallavolo? Speriamo di sí. E speriamo anche che tu sia veramente bravo, perché a questo torneo partecipano le 7 migliori squadre del mondo. Gareggia con un amico o contro il computer. Sei tu il capitano della squadra: da te dipende il risultato dell'incontro. Dopo la battuta d'inizio, colpisci la palla come vuoi. Schiaccia! Tuffati! Salta! Devi lottare su ogni punto. Tecnica e determinazione sono indispensabili.
Buona fortuna!



MATTEL

Nintendo®

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO ASSICURATO
IL GIOCO PIU' PAZZO DELL'ESTATE

TAITO

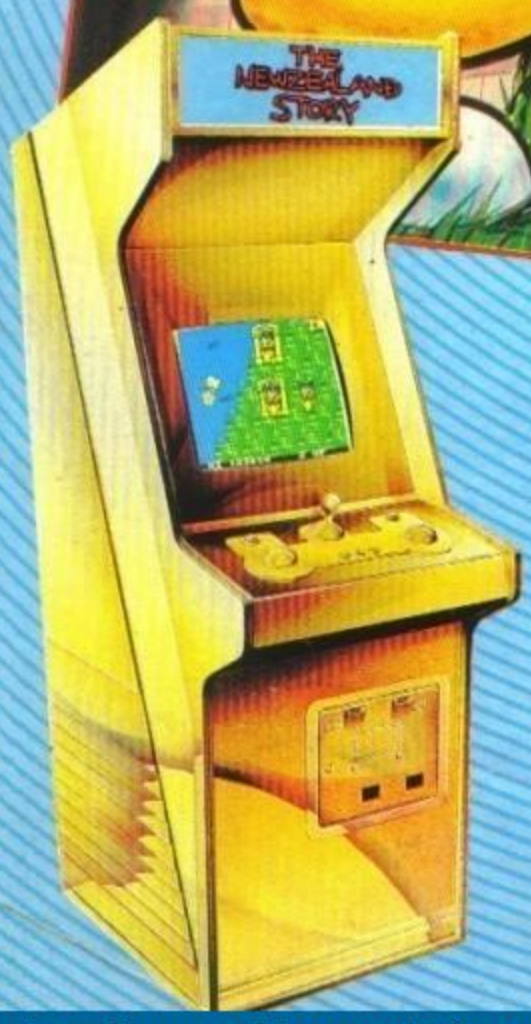
THE NEWZEALAND STORY

SPECTRUM

CBM/AMSTRAD

ATARI ST

AMIGA



Il successo ARCADE della TAITO viene riproposto in versione home computer per regalarti un'avventura fantastica.

METTITI NEI PANNI DI KIWI JOEY E PARTI ALLA RISCOSSA PER SALVARE I TUOI AMICI DAL PERFIDO TRICHECO CHE LI HA RAPITI E CHE SE LI VUOLE PAPPARE.

ocean®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/